电脑应用和娱乐的第一选择

总第185期

大众软件®

24

Popsoft



2004年
半月刊

WWW.POPSOFT.COM

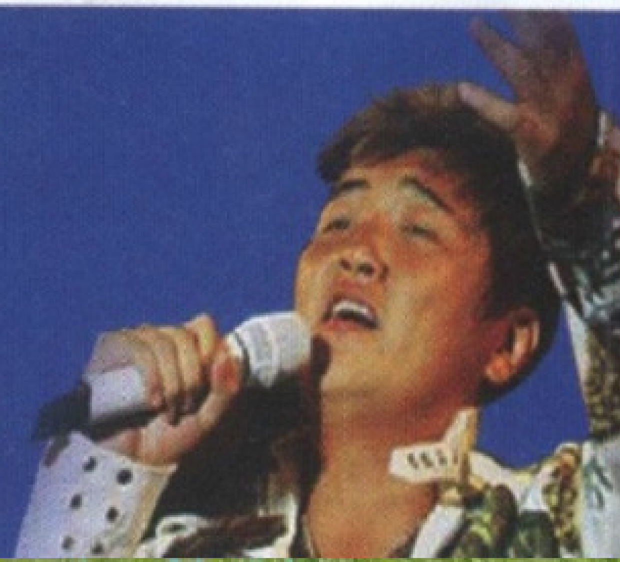


ISSN 1007-0060





















笑

内测开始

11月25日

www.SGonline.com.cn

www.FunTown.com.cn

第三波 戏谷

客服电话：021-62472248
客服传真：021-32225670
客服邮箱：service@funtown.com.cn

Sammy FROM NETWORKS dwango




辉宏壮丽的自建城


自主经营的怪物牧场


全新体验的即时国战


花样百出的技能系统


随心所欲的生存体系



2004年，中华网游元年　国产网游玩家城市纷纷建立《封神榜》，开启即时国战网游新纪元
fs.kingsoft.com
合作伙伴
游戏学院
Game College
游戏学院招生火爆中，
详情请登录网站：www.gamecollege.org
游戏学院为金山公司指定人才教育培训合作伙伴
明基
BenQ
移动娱乐游戏机，
我们推荐明基G5000
封神仙子 女异人 影视明星：高圆圆

UC2005

领飞五彩网络生活

1 January

日	一	二	三	四	五	六
30	31					1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29



2 February

日	一	二	三	四	五	六
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					



3 March

日	一	二	三	四	五	六
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



4 April

日	一	二	三	四	五	六
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30



5 May

日	一	二	三	四	五	六
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



6 June

日	一	二	三	四	五	六
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		



7 July

日	一	二	三	四	五	六
31					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30



8 August

日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



9 September

日	一	二	三	四	五	六
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	



10 October

日	一	二	三	四	五	六
30	31					1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29



11 November

日	一	二	三	四	五	六
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			



12 December

日	一	二	三	四	五	六
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31



joyo.com 卓越网 超越平凡生活 amazon·中国

免费入会 免费好礼

服务专线：010-63328899(全国)　客服信箱：club@joyo.com　通信地址：北京2383信箱-278卓越网（100022）

www.joyo.com 购买本页任一商品，立即成为卓越网的终身会员！www.joyo.com

特别推荐：SONbuddy(4CD)

原　价：888元　编　码：40160
卓越价：**299元**　立即省：**589元**

并免费赠送 USB接口802.11g、54M带宽WLAN网卡一块及耳麦一副！



智能无线路由器



USB接口，无线网卡

SONbuddy(4CD)
想在家里享受无拘无束的无线上网乐趣吗？
想使整个校园成为美好的无线乐园吗？
想让无线网络带给你更高的办公效率吗？
现在SONbuddy为你一手解决！！

三大功能：
1）自动组建数个无线设备的即时社区，并对此网络进行自动优化与自动修复。
2）迅速搭建无线路由，不用移动一步，就可以方便的享受互联网的共享。
3）轻松自在的无线社区中交换信息，而完全不必担心外界的干扰与威胁。

同时提供以下丰富而实用的应用程序：
1）聊天室、即时短消息、语音聊天。
2）文件共享，社区成员间方便快速的上传与下载文件。
3）自组网络中的游戏系统。
4）黑名单系统，使不希望做交流的人无法发现。
……

凡购买本广告产品，可获得挂绳立体声耳机一副，每人限购一件，订购时请注明编码，数量有限售完为止。



挂绳立体声耳机
独有立体声，为你带来更震撼的音乐！
0元 买就送
编码：79186　市场价：~~20元~~

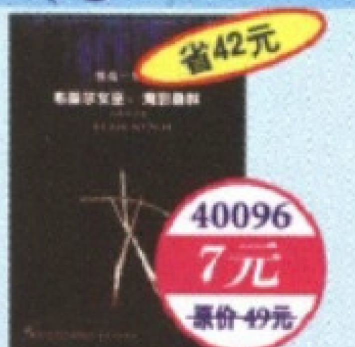
豪华套装，我为游戏狂



极品飞车7－地下车会(2CD)
欢迎您开拓街头赛车的最新疆域，进入飚车无罪的世界！



三国群英传IV标准版(2CD)
全面提升千人对战，完全享受破敌快感！



布莱尔女巫卷三鬼影森林(特价版2CD)
阴森、恐怖、惊竦……



盟军最前线豪华版(2CD)
炮火硝烟、枪林弹雨带你进入盟军最前线！

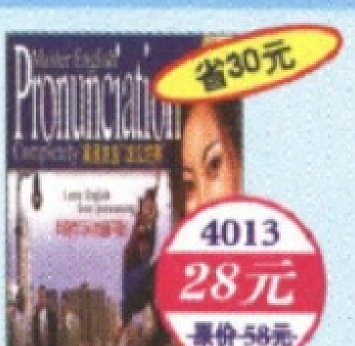
IT特卖，谁敢比我低



中国大百科辞典(1CD)
涵盖各个领域，囊括各学科，收集近5万词条，反映当代科技新成果。



我被施了魔法－古墓遗踪(2CD)
“解谜”探险经历＋实战教学实例＋3D探险日记＝15天成就3D高手！



英语发音“滚瓜烂熟”(1CD)
适合每一个英语学习者，可以用来学好发音，并快速高效地提高听力水平。



世界名著新百部(1CD)
汇总世界文学创作的精华，全面反映世界文学的卓越成就。

数码产品，暖冬“低”诱惑



中电VCD/CD/MP3/CD-R便携式播放器(蓝)
100秒超强抗震，智能编程、曲目介绍播放，全功能红外线摇控器。



大恒 啄木鸟 旋彩 U盘（128M）
即插即用，热插拔，无需驱动，重量15g可擦写超过100万次，支持写保护功能和加密功能。



大恒 啄木鸟 MP3播放器(256M)
可播放MP3、WMA等音乐格式，可长时间高品质录音，播放8－12小时以上。



汉堡CD包
为您珍藏的CD找一个温馨安全的家！
介质：绒布
规格：24片

免费入会，决不强制购买，决不强寄给您任何东东！

购买本页任一商品，立即成为卓越网的终身会员！立即入会，您能享受到：

- 一次入会，终身会员资格
- 1－8折购物优惠
- 丰富的会员活动
- 每两个月赠送精美刊物和时尚资讯
- joyo网站提供种类繁多的图书、音像及时尚商品，天天优惠，件件折扣。

购物指南

一、网上订购：www.joyo.com，商品价格以网上最终页面为准。
→登陆www.joyo.com卓越网 →选择商品 →下单购买 →接收商品

上网购物即送5元！

卓越礼品卡号：dzrj20041123　密码：dzrj20041123（只限新用户使用）
使用方法：登录www.joyo.com，结帐时直接输入卡号及密码，立即冲抵5元。
卡号有效日期：2004年12月4日－2005年1月4日
（注意事项：本卡需购物满30元方可使用）
本期活动截止日期：2005年1月31日，此活动最终解释权归卓越网所有！

二、电话订购：请拨打95105660订购（8:00－20:00 仅收市话费）
48城市开通送货上门、货到付款、安全方便。
北京、天津、太原、济南、青岛、郑州、西安、武汉、成都、重庆、大连、哈尔滨、上海、南京、杭州、苏州、无锡、常州、宁波、南宁、贵阳、广州、深圳、珠海、中山、东莞、佛山、顺德、惠州、惠阳、江门、云浮、肇庆、湛江、茂名、阳江、汕头、汕尾、揭阳、潮州、梅州、河源、韶关、清远、福州、厦门、泉州、漳州
（送货费：5元/单　详细送货范围请登陆www.joyo.com查询或拨打客服专线）

三、邮局汇款/平邮：如果您所在地区不在送货上门范围，请按此方式填写汇款单购买。

收款人邮编 100022

用户填写	业务种类	普通汇款 □ 24小时到达汇款 □ 4小时到达汇款 ☑ 即时到达汇款 □	附加种类	入帐 □ 邮购 ☑ 附言 ☑	附言：61513 61562 10809 61564
	收款人姓名	卓越网	汇款金额(小写)	汇款金额＝实际货款＋5元邮费	
	收款人地址（或开户局及帐号）	北京2383信箱－278			
	汇款人地址	您的详细通信地址			
	汇款人姓名	您的姓名和电话、生日	邮编	□□□□□□	填写本单前请先阅读背面用户须知，您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。
邮局填写	汇票号码	汇款金额	汇款	手续费	收汇日期

如您的地址有任何变动，请及时通知我们，你的汇款金额应为实际货款＋5元。

请在附言中详细写明商品编码（不得超过30字），为了确保您产品和价格的齐全和正确，请您在汇款时认真填写汇款单，最好与邮局工作人员核对一下。

40147　25元　原价 99元


洛奇
mabinogi


世纪天成


NEXON



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 安昌健 何先进 朱良杰
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚
王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 答笛
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1252
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-1270
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年12月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元




J620




ATI Get in the GAME




神话

完全密报

从年中到年终，“下期密报”每期在这里挤占1/3的地盘，今天是他最后一次在这里露面（2005年、下一期，他将去哪里？大家到时来找呦），我们就允许他在这里做一次完全的表演吧。

2005年你将看到一本什么样的大软？版式如何？封面怎样？……这些都保密到2005年1月1日吧，这里透露一些栏目方面的变化。明年应用部分在坚持实用与趣味的基础上，将部分栏目进行了调整。应多数读者的要求及阅读习惯，我们将**“应用心得”**放于**“实用软件”**之后，关心软件的读者在阅读上将有更多快感。原来位于硬件部分的数码内容将被单独提出来，放入**“数字码头”**新栏目，新栏目的整体风格紧跟青春时尚，千万别忘了用你的眼球来关注一下哦。酝酿已久的新栏目一出炉将拿出什么作个见面礼呢，请大家关注下期该栏目特别策划的专题：《新时代闪盘大酷刑》汽车压、高空跌、重物砸、开水煮、牛奶泡……这可不是什么满清十大酷刑哦，而是日常生活中大家的闪盘经常会遭遇到的折磨。那么什么情况下闪盘会坏？什么情况下安然无恙？这可是使用者需要了然于胸的“闪盘生存手册”。2005年01期，“数字码头”携重锤、开水壶、烧杯全面出击！千万不要错过！

娱乐部分除了继续保持《大众软件》在单机游戏领域内的影响力之外，将逐步扩大我们在网络游戏领域，尤其是对行业内事件评论和分析、发展趋势、网络游戏的社会化和人性化内容方面的报道。**“前线地带”**将加入更多有自身独特性、针对性的游戏介绍，也许这些作品只是鲜为人知的小制作，但希望通过这个栏目能够让其成为一种趋势，一种流行，更好地体现出杂志对于读者、玩家的引导作用。对于知名游戏大作除了及时报道之外，将尝试以图解的方式来介绍游戏也是2005年我们的一种全新尝试。网络游戏部分的视角不仅仅停留在游戏本身，而且将关注该产业的方方面面。我刊在2004年首先推出的网络游戏**“国产游戏小组系列”**、**“网络游戏周边系列”**，也受到了众多“追随者”在形式上的模仿，在2005年除了保持这两个系列报道的同时，还将在形式上进行新调整。**“攻城略地”**栏目长期以来受到大家的欢迎，在新的一年中也会有新的变化。下期的《半条命2》攻略、《实况足球8 PC版》攻略，将进行新的尝试，以完全图解的方式进行手把手的指导和全方位的展示。2005年我们用图说游戏。

“游戏剧场”、**“游戏娃娃”**、**“新品初评”**等等都将会在杂志中有新的变化，2005年是大众软件十周年，2005年第15期将是总第200期，我们为大家准备了丰富的礼品，人人有份。敬请期待……

总之，我们希望通过努力，呈现在您面前的2005年《大众软件》既是那位伴随您成长的老朋友，同时你也可以感受她散发出的新的活力。

最后要向大家报告的就是**“大众游戏网”**终于开通了(在2004年12期我们曾在这里和大家透露过)，网站域名为www.popsoft.com。这个网址大家应该都不陌生，在我们每一期《大众软件》的封面上都可以看到。把这个网站建成一个专业的游戏资讯站是我们一直希望做到的，而现在，我们终于向着这个目标迈出了一大步。虽然由于平面媒体向网络媒体转移让人多少感觉经验不足，导致很多问题的出现，但至少我们已经把这一步迈出去了，相信我们以后能够做得更好。目前网站内容涉及到网络游戏、单机游戏、硬件、软件以及短信等，应该说，和我们的杂志一样，内容是相当丰富的。而更直接的互动交流则是网站相较于杂志比较明显的优势。我们希望能够为广大读者建筑一个能够轻松交流谈天说地的“家”，在这里让大家不再孤单地自己拿着杂志体会自己的喜怒哀乐爱恨好恶，而是和很多志同道合的朋友一起尽情地讨论每一个你们感兴趣的话题。而对于比较关注各类资讯的读者来说，也可以在“大众游戏网”上找到自己感兴趣的内容。每半月一期的杂志空间毕竟有限，虽然我们一直用“精品”的概念来弥补空间上的不足，但在每一期杂志制作完成后，仍然有一种“意犹未尽”的感觉。网站的开通，使得我们能够将原来受杂志空间局限的内容得以扩充，也使一直困扰着我们的“版面问题”得到了一定的缓解。

虽然现在各类网站很多，而我们的“大众游戏网”刚刚起步，与其它网站相比还相当稚嫩。但还是希望大家像支持《大众软件》一样，支持“大众游戏网”，我们也相信，有大家的支持和帮助，我们的“大众游戏网”也会由蹒跚学步开始，慢慢地学会走，学会跑，学会跳，也带给大家更多的欢乐。

King@popsoft.com.cn
完成于2004年第24期



这就是传说中的05’版大软封面么？


ATI

大众游戏网

打造全新网络游戏推广平台

■本刊记者 红袖添乱


丰元信·大众（北京）网络科技有限公司总经理郭罡先生

2004年11月26日，由丰元信（中国）科技有限公司与《大众软件》杂志社合作推出的“大众游戏网”：www.popsoft.com正式向所有读者和玩家开放。预示着由国内资深移动增值业务提供商丰元信（中国）科技有限公司与《大众软件》杂志社携手合作创建的丰元信·大众（北京）网络科技有限公司正式浮出水面。两家企业联手推出“大众游戏网”这样一个网络游戏推广平台，他们对这一新平台的看法是怎样的呢？记者采访了丰元信·大众（北京）网络科技有限公司总经理郭罡先生。

郭罡谈到成立“大众游戏网”的初衷时说：我们要建立一个公平公正的网络游戏推广平台，为推动国产网络游戏发展，大力宣传报道国产网游、运营商，建立具有中国文化特色的网络游戏市场做好自己的工作。此平台是为游戏玩家和运营商提供的交流平台，是两者相互了解的平台；它还是推动游戏产业发展的平台，了解游戏产业进程的平台；同时它更是宣传游戏产业良性发展的平台，让更多的人了解游戏赋予人们更多休闲娱乐的乎台。通过我们的宣传角度倡导健康游戏、绿色游戏，引导人们从游戏中体味更多的快乐。

他在介绍“大众游戏网”的优势时说：我们拥有《大众软件》、《大众硬件》等媒体的全力支持，起点和视野都会高。平媒和网媒双平台，充分利用2个媒体优势互补更好地为我们的游戏软件用户和厂商服务，最大化地发挥媒体宣传优势，推进国内游戏软件的发展。另外，我们的投资方丰元信（中国）科技有限公司的实力也是相当雄厚的，在科技服务领域有着深厚的影响。选择与《大众软件》杂志社合作成立“大众游戏网”，将会形成双赢的局面。


大众游戏网首页

最后他向记者讲述“大众游戏网”的市场定位时说：我们的定位是以网络游戏为主的游戏资讯提供商。以网络游戏为主体，专业报道游戏界以及周边事物的网络媒体，并成为厂商发布活动的专门平台。而在不久的将来，我们还将成为网络游戏渠道商，提供厂商宣传、游戏程序下载、游戏点卡销售及其他相关游戏产品（与游戏相关的硬件产品以及周边产品）销售等服务。并利用丰元信（中国）科技有限公司的平台及电信运营商的优势，开拓短信平台业务。P

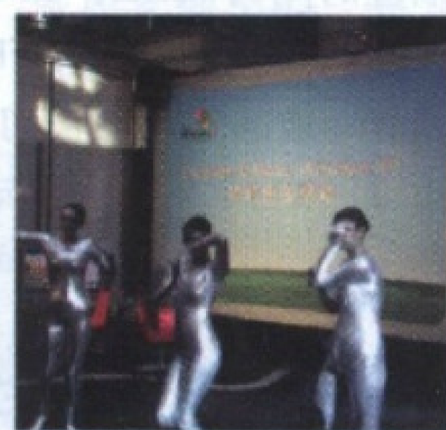
半月聚焦

英特尔启动“求知计划”

11月16日，英特尔公司与中国科学技术协会（CAST）合作启动英特尔“求知计划”。该计划是基于项目式学习的青少年社区课外培训课程，主要面向那些处于技术条件相对有限地区的8至16岁的青少年，旨在进一步培养技术技能和其它必要的能力，诸如理性思维、解决问题和团队协作能力等。

微软启动“体验Windows更多精彩”活动

11月12日～12月12日，微软（中国）在北京、上海、广州、成都等4个城市举办40多场“体验Windows更多精彩”主题活动。通过展示Windows XP系列新产品Media Center Edition 2005、Tablet PC Edition 2005、Photo Story 3 for Windows、Windows Mobile，推广“随心、随行、随性”的全新数字生活风尚。



CEBIT2005中国区发布会召开

11月18日，中国地区CEBIT2005（2005年汉诺威信息及通信技术展览会）在北京召开发布会，宣布CEBIT2005将于2005年3月10日至2005年3月16日在德国汉诺威召开。夏新、海尔等中国3C企业将全力出击，向世界展示中国3C电子产业的崭新形象。夏新公司负责人在会上表示，夏新将在CEBIT2005上展示多个系列的手机新品及AV、IT产品。

新网启动渠道商务支持系统

近日，新网数码正式启动全新的渠道商务支持系统——“百赢”（DSAP）。该系统提供了客户关系系统，具有实时域名注册查询功能、域名服务器在线注册功能和域名在线管理功能。新网数码还推出了主题为“新网成立5周年，用户亲情回馈”的活动，时间从11月持续到年底。此次活动的奖品有U盘、PDA、彩屏手机等，总额为50万元人民币。

投资与合作

NVIDIA与英特尔签订许可协议

11月22日，NVIDIA与英特尔签订了多年期专利相互许可协议和多年期芯片组协议。其中前者内容涉及几代、多个产品系列。英特尔将向NVIDIA授予了其前沿总线技术的使用许可，这意味着NVIDIA公司可将NVIDIA nForce平台技术应用于基于英特尔总线技术的系统中。

柯尼卡美能达携手神州数码开拓激光打印机市场

近日，柯尼卡美能达在京宣布携手神州数码共同开拓中国激光打印机市场，这表明柯尼卡美能达即将加大对中国市场的开拓力度，参与一线品牌的竞争。神州数码将在合作中作为中国大陆总代理，全面负责其激光打印机在中国市场的销售及市场推广。据悉，此次合作已全面启动，多款彩色激光打印机新品即将面市。

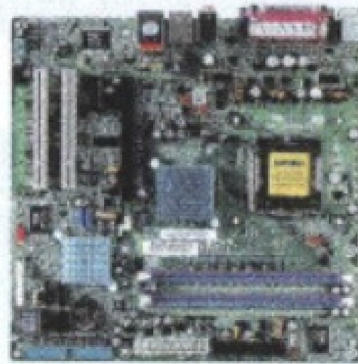
产品与市场

明基推出全新E系列LCD

近日明基BenQ宣布推出Senseye显实影像技术，并应用到全新的E系列LCD产品中。Senseye是一套完整的数字图像色彩增强方案，能智能地改善图像质量，结合Senseye显示核心芯片及专业的色彩调整算法，让液晶显示器展现出更好的影像品质。采用Senseye技术的E系列产品，包括FP71E和FP71E+两款，FP71E响应时间为12ms，500:1高对比度，300流明高亮度；另一款FP71E+则是全球首款8ms液晶显示器，可实现每秒125帧的画面，玩游戏或播放动态影像时更加流畅，彻底挥别响应时间的桎梏。

升技推出整合型主板

近日，升技推出一款整合型主板——IG-80。该产品采用Intel 915G/ICH6芯片组，集成了Intel最新GMA900显示芯片，配备了最新的Realtek ALC658音效芯片；提供一组DDR SDRAM双通道接口、PCI-Express X16显卡接口、千兆级网络接口、SATA接入硬盘接口和IEEE 1394接口，另外还支持动态内存划分（DVMT）技术。



冲击波推出新款多媒体音箱

冲击波近期推出一款2.1声道多媒体音箱——SC-2111。其低音箱体采用厚实的高密度板，正面采用金属拉丝烫金材质的亮银色控制面板。低音扬声器直径达6.5英寸，并设计在箱体下方，可提高低音的下潜能力。另外它还采用了一个独特技术设计的1英寸超高频钛合金扬声器，有效解决了多个单元之间的音效互相干扰问题。**市场参考价：458元。**



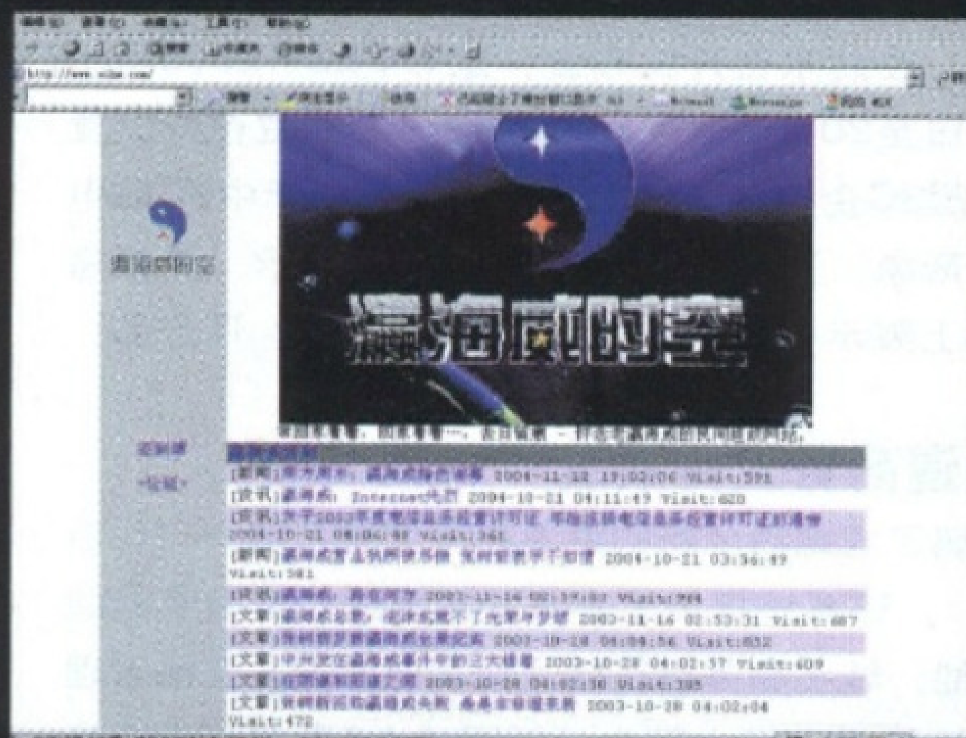
友立推出新款图像编辑软件



友立近期推出新版“家用图像编辑软件”——我形我速5。该产品采用了更加人性化的用户界面，提高了产品易用性。用户在使用该产品的过程中，可更高效地利用工作区，缩短编辑时间。此外，还提供了更完善的相片智能改善工具。

Macromedia推出Captivate

近日，Macromedia在京推出Captivate软件。该软件可轻松录制屏幕上的动态活动，演示快速创作软件的过程，产生交互



目前唯一能听到瀛海威声音的地方。

8年有多久？
——瀛海威悄然逝去

■本刊记者 阳光

2004年11月，北京市工商管理局发出公告，依法吊销了847家企业的营业执照，北京瀛海威信息通讯公司也在其中。作为中国互联网最早的开拓者，瀛海威“启蒙”了中国公民的网络意识，伴随中国第一批网民走进互联网世界。瀛海威曾经迅速崛起，成为中国互联网事业的一面大旗。然而8年之后，互联网城头大旗变幻，越来越多的互联网企业上市、圈钱，瀛海威却在灿烂的阳光下，默默的消失了。

1995年5月，张树新、姜作贤夫妇创办了瀛海威。创立之初媒体对瀛海威的评价是：“就像传教士布道一样，向中国人宣讲何谓Internet”。1996年，瀛海威得到了中国兴发集团8000万元的投资。在“中国人离信息高速公路还有多远？向北1500米。”的激情中开始了建立全国互联大网的征途。直到1997年，瀛海威的全国大网开通，此时的瀛海威也达到了它在互联网风潮中的最高峰。与此同时，中国电信以行业价格体系的制定者的姿态进入互联网接入市场，而瀛海威作为中国电信线路的租用者，还要跟中国电信竞争，结果瀛海威迅速败下阵来。1997年瀛海威收入963万元，广告宣传费3000万元，出现了巨额亏损。1998年，瀛海威持续亏损，加上香港金融危机，投资方中国兴发集团失去信心。6月22日下午14点，张树新辞职。11月26日，除总经理外的15名瀛海威中高级管理人员集体辞职，张树新和她的团队彻底离开了他们所共同创建的瀛海威，也告别了他们所共同拥用的辉煌年代。后来的故事，瀛海威和互联网越走越远。

1999年，香港意科成为瀛海威最大的股东。瀛海威走上了资金运作之路。7月，老瀛海威与兆比特公司合资成立“北京瀛海威信息技术有限公司”（以下简称“新瀛海威”），其中兆比特占90%的股权，老瀛海威占10%。从此新瀛海威成了一个“利润中心”，而老瀛海威成了一个名义上拥有全国互联网接入许可证和特服号码的“债务承担主体”。2000年8月，瀛海威主营业务由ISP接入转型为为企业构建电子商务平台，兴发集团以“零收购”的方式将其75%的老瀛海威股权转让给兆比特。2001年8月15日，瀛海威以4800万元港币收购珠海天心和北京万能两家公司，要做面向中小企业信息化建设的综合解决方案提供商。一周后，意科20多名港籍高层离职；8月28日，裁员70%。瀛海威的光环彻底消失。

就在瀛海威走向末路之际，互联网新旗手三大门户网站：新浪、搜狐、网易宣布于2002年底结束亏损；中国电信启动“互联星空”计划，ISP和ICP开始联合打造宽带互联网产业链。互联网走向盈利时代。2003年，网易创始人丁磊跃居中国富豪榜榜首，盛大搭乘上了中国网络游戏的快车迅速崛起。2004年，盛大创始人陈天桥跃居中国富豪榜榜首，新浪、网易等概念股在纳斯达克掀起新一轮的融资热潮。

瀛海威从2001年，就渐渐淡出人们的视野。在中国互联网全面走向利好的时刻，它为自己敲下了最后一个标点。瀛海威的悲剧收场，是泡沫时代遗留下来问题的唯一结局，败亡的种子，8年前就种下了，不知下一个8年后，现在的旗手，还会不会屹立在中国互联网的城头。

式的模拟教学内容；还可根据需要在教学内容中加入学习成果测验模块，对学习过程进行跟踪与管理。另外，该软件还自动整合了Macromedia Flash格式。

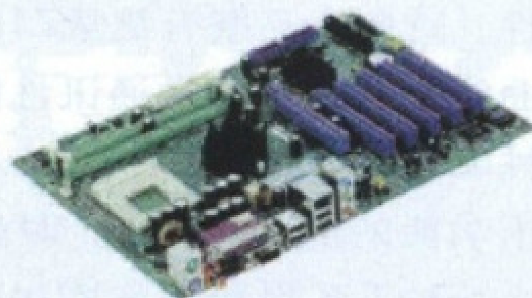
百事灵推出新款MP3

近日，百事灵推出一款名为“美人记”的MP3。该产品配备了OLED彩色显示屏，具有动画制作功能、歌词同步显示功能和A-B复读功能，还能实现5种音效模式的EQ输出；支持内录、外录、FM等3种录音模式，可存储40个频道。此外，它还拥有自检功能，从显示屏中可看到它的版本号。



七彩虹推出新品主板

近日，七彩虹推出了支持SATA RAID的C.NF400 RAID Ver 1.5主板。该产品采用nForce2 SPP+MCP-RAID芯片组，支持AMD最新Sempron闪龙及Althon XP处理器、双通道DDR400、SATA硬盘接口，并板载100M网卡与6声道音效。通过独有的“Colorful Magic”魔法超频技术，使外频调节范围高达100～300MHz，并通过Attansic的ATXP1超频保护芯片，实现安全而易用的超频操作。**市场参考价：499元。**



精英推出新品主板

近日，精英推出了915G-A主板。该产品采用标准ATX规格，Intel 915G+ICH6芯片组组合；支持LGA 775处理器、双通道DDR400/333或DDR2-533/400内存，杜比7.1声道、DVD-Audio、96kHz/24bit多声道和192kHz/24bit双声道输出；提供2条PCI Express ×1插槽、4个SATA接口和1个传统的IDE插槽，集成Realtek RTL8110S-32千兆网卡和8声道的CMI 9880音频芯片；此外，还提供了1个SPDIF音频接口，并附赠扩展线缆。**市场参考价：1350元。**



新贵推出MS-020OR鼠标

近日，新贵新推出“极速豹”无线光学鼠标MS-020OR。采用安捷伦IC，具有800cpi的分辨率，2300帧/s的采样率，255组的对应ID识别码。即使同一房间内使用255



角力奥兰多

——中国WAPI标准的生死较量

■本刊记者 冰河

中国WAPI无线标准纷争是2004年初业界最为瞩目的事件，中国政府相关部门和以英特尔公司为代表的美国商业利益集团，围绕着这一事关无线互联网未来走向的金钥匙进行了全方位的激烈斗争。最终在中国政府代表团赴美谈判之后，以中方宣布无限期推迟WAPI标准的强制实施而告一段落。虽然事件的直接主角——英特尔公司的迅驰芯片技术又在四处飘扬的广告中神采飞扬，但“无限期推迟”的声明，意味着关于无线互联网标准的斗争并没有完全结束。11月8日，美国奥兰多，ISO/IEC JTC1 SC6（ISO/IEC JTC1是一个仅限于信息技术领域的国际标准化委员会，SC6则是该机构下的一个分会）年会主办地，WAPI再次成为关注的焦点。

事情的缘由，还得从WAPI标准“无限期推迟”之前说起。2004年5月11日，针对802.11i国际标准的安全缺陷，中国向ISO/IEC JTCI首次提出了中国无线局域网国家标准WAPI，并于7月26日向JTCI、SC6正式提交了WAPI提案。但被受理一个月后，英国国家标准化成员体就向SC6提交了反对意见，建议中国向IEEE提交该提案。同时，英国方面将美国IEEE 802.11i为蓝本的国际标准也提案递交给JTCI。10月底，JTCI和SC6主席才在JTCI柏林全会上表示，WAPI和IEEE 802.11i“国际提案问题将在今年SC6全会上讨论”。由此，二者挤入冲刺国际标准的最后轨道。按照原有计划，中国代表团将在此次年会上与其它国家团体成员进行流程和技术上的充分交流，以促进WAPI国际标准的订立进程。此外，由于存在明显的技术缺陷，中国代表团认为IEEE 802.11i不应进入国际标准“快速流程”。一般来说，正常的国际标准订立全过程需要9年时间，而一旦进入“快速流程”，则可以删繁就简，直接进行最后6个月的投票表决期。

最终，双方在奥兰多展开了直接的较量。美方凭借强大技术实力，轻松将IEEE 802.11i标准列入“快速流程”，并与英方一起提出议案，向中方WAPI标准提出种种非难和指责。最为蹊跷的是，此前多次前往美国进行技术交流的4名中国WAPI标准核心起草人员，却在进行技术辩论的紧要关头，被美国使馆拒签入境申请。而与中国WAPI标准相冲突的IEEE 802.11i标准成为国际标准，WAPI通向国际标准的道路几乎就此断送。根据WTO相关协定，通行的国际标准，将会取代大部分的国家标准。这意味着美国的IEEE 802.11i无线互联标准，未来也有可能成为中国的国家标准。

中国代表团尽管处于极端不利的情况下，仍然进行着顽强的抗争，在最短时间内发表了抗议声明，针对美方设置的种种障碍提出抗辩，并再次阐述了中国WAPI标准的权威性和合理性，最终得到了大多数与会国家的同情和支持。美方不得不表示歉意，承认中国标准也可以并行存在，成为国际标准，可以进入“快速流程”，在下一次年会讨论。虽然此次年会上中国WAPI标准并未如愿进入“快速流程”议案讨论，但为将来争取到了充分的机会。下一届年会将于2007年初在中国召开。

11月的中国大地上，普通大众依旧在熙熙攘攘的电子市场中快乐地选购自己中意的无线互联笔记本，有谁知道，为了他们的权益，中国的谈判代表在奥兰多经历了一场怎样的风暴。中国WAPI标准的未来命运如何，本刊将继续高度关注。

只鼠标，也不会互相干扰。它还具有1.5米范围内360度全方位接收功能，不受空间及角度限制，并配有迷你USB接收器，还附送“逍遥津”增值软件，可设定28个常用自由定义的快捷命令。**市场参考价：128元。**

普智推出FD180迷你MP3



普智科技推出新款MP3——FD180。该产品分为红色、金色、银灰3种颜色，正面采用LCD七彩可调背光液晶显示屏，外壳为结晶纳米玻璃与铝合金属结构，内部采用飞利浦7750芯片数码音质解决方案；支持MP3、WMA及ASF等音乐格式，并具备线路输入直接压缩功能。无电脑时，也可用Line in方式把音乐从CD播放机转录到MP3。**市场参考价：128MB/699元，256MB/799元。**

索尼秋冬新品发布

从11月18日起，索尼（中国）有限公司分别在北京、上海、广州、成都等4地召开新闻发布会，宣布推出多款笔记本新品及索尼自主研发的配套AV/IT整合软件。这些新品既有继承Z1的外观设计和曲线，还具有移动通讯性能和强劲商务性能的VAIO B系列、具有整合办公和娱乐功能的商务S系列、时尚小巧的T系列和预装Windows XP系统、尺寸仅为167mm×108mm×26.4mm的U系列笔记本电脑。



降价与促销

微软光学银光鲨4.0促销



近期，微软举办光学银光鲨4.0限量促销活动。凡原价购买9000FPS微软IE4.0的用户，即可获赠价值99元的微软高保真耳塞一副。**市场参考价：399元。**

德劲DE809全功能MP3促销



近日，德劲电子把旗下一款MP3——DE809的价格调整为**128MB/499元、256MB/599元**进行促销。该产品机身为全金属材质，内置锂电池约可支持13小时连续播放，并支持FM接收（76～108MHz），内置麦克风录音和FM内录。

华硕笔记本电脑促销



近期，华硕将其一款性价比较高的笔记本电脑A2430-DR限量促销。**促销价格：9299元。**

德国坦克声卡促销活动

12月1日～12月31日，北京志和电子举办“德国坦克（TERRATEC）声卡激情共享，千人试用”促销活动。活动期间，用户可以158元的特价试用价值220

CNNIC发布2004中国互联网热点调查报告

■本刊记者 司马平安


中国互联网热点调查报告发布现场。

CNNIC主任毛伟先生说：“今年是我国互联网接入国际互联网的10年。1994年的4月20日，我们国家作为第77个国家接入国际互联网。今天中国网络用户人数已经超过8700万，居于世界第二位。国际带宽数达到53 941M兆，与1994年相比提升了86万倍。中国互联网也正在快速发展当中，每年都会出现新的互联网热点。这些热点对中国互联网发展起着非常大的作用。为了及时了解这些问题，CNNIC作为国家级的互联网信息中心，不定期地对这些问题进行调查。希望在第一时间，为业界、从业者提供信息，促进产业的发展。”

CNNIC将2004年中国互联网发展的热点定在电子邮箱与网络购物两个方面。而本次调查数据显示，电子邮箱和网上购物在这一年有了长足进展并且还有巨大的市场上升空间。电子邮箱和网上购物已经与我们的生活、工作、学习越来越密不可分。

网上购物方面，有17.9%的网民在半年内有过网络购物经历，53.9%的人认为网上购物送货上门比较方便，50.1%的人认为价格便宜，44.8%的人认为可以购买到本地没有的物品。在支付手段上，报告显示，汇款、网上支付和货到付款的比例分别为43.2%、41.8%和34.7%。可见我国的电子支付状况已得到较大改善，但由于商家与银行的利润问题，银行支付卡问题还未得到根本解决，因此现金流仍是网络购物当前存在的问题之一。

电子邮箱方面，96.5%的被访者拥有免费邮箱账号，有8%的被访者拥有收费邮箱账号。最近3个月内，有33.8%的电子邮箱用户申请了新的E-mail账号，其中免费邮箱占97.4%；因为使用方便和邮箱容量增大而申请新账号的用户，分别占34%和25%。另据报告称，电子邮箱用户最常用的邮箱附加功能有Flash贺卡、垃圾邮件过滤以及邮件提醒等，分别为36.9%、36.0%和28.7%。此外，邮箱查毒、信息定制、手机铃声下载、发送视听多媒体文件等功能也有不少人热衷。看来随着技术和基础设施的发展，人们不再满足于简单的收发邮件；邮箱的附加功能已受到更多用户关注，尤其是娱乐休闲以及信息安全功能的加强受到了广大用户的欢迎。但不论是收费邮箱还是免费邮箱，垃圾邮件问题都是当前最迫切需要解决的问题。



雅虎“搜索竞价”服务发布会现场。

百度vs雅虎 搜索竞价服务市场再起硝烟

■本刊记者 阳光

提到搜索，人们的脑海中自然会浮现“Google”、“百度”、“雅虎”。大家已经习惯了使用它们提供的各种服务在网上冲浪，寻找需要的信息。很难想象离开搜索，要在互联网的信息海洋中寻找需要的信息是多么困难。互联网的信息量越大，人们对搜索引擎的依赖也就越强，而搜索引擎也逐渐扔掉“免费”的外衣，成为互联网行业新的经济增长点。

“哪里有利益，哪里就有纷争。”自从搜索服务出现盈利点，国内网络搜索企业间的竞争和争斗就从来都没停息过，看似平静的表面下隐藏的却是汹涌波涛。

11月22日，雅虎中国在北京嘉里中心召开新闻发布会，宣布推出“搜索竞价”服务，正式进军竞价排名市场。此消息一出，一石激起千层浪。百度方面迅速作出反应，11月23日，百度向多方媒体表示雅虎此举有侵犯百度专利权的嫌疑。百度方面称，“竞价排名”概念是百度3年前首创，并且在国内早已申请了专利（专利号“02117998.0”，公告号“1462003”），还声称“必要时会拿起法律的武器，来捍卫创新者应有的利益……”而雅虎的口气更大。据雅虎搜索竞价事业部总经理王政介绍，雅虎是全球“搜索竞价”服务模式的首创者，在该领域拥有多项专利。雅虎已经通过其子公司，在美国申请了专利。

让两个企业如此紧张的“搜索竞价”到底是什么呢？据王政介绍，“搜索竞价”服务是一种低成本、高效率的网络推广方式，能使企业迅速获得更多新客户，从而提升销售额。有专家预测，搜索竞价因其灵活、经济、高效、精确的推广效果，将逐渐成为继定费搜索之后，企业用户进行网络营销的首选推广方式。而这种方式未来几年在中国市场的增长率将高达66%。

百度公司多年来一直声称，该公司的专利是国内其他厂商进入搜索行业的最大壁垒。但是在此之前，百度对其他模仿者均保持沉默。而面对雅虎这个来者不善的巨大竞争对手，百度意识到了危机正在袭来。几个月之前，百度和雅虎旗下3721.com互诉官司的阴影还没完全消失，雅虎又一记重拳砸在百度的生存根基上。眼睁睁看着“搜索竞价”这块本来已是囊中之物的大蛋糕正被一个巨人拿到了嘴边，百度会有什么样的反击？硝烟四起的国内网络搜索行业又将出现什么样的局面？本刊将继续关注。

元的TERRATEC 5.1 fun娱乐版，并享受与原价购买相同的售后服务。如一个月内不满意，原价退货，但需要保证试用声卡未损坏、包装配件完好。

一句话新闻

■明基300万张金碟、紫碟以1.3元价格限量销售。

■11月16日，联想集团在香港宣布2004/05财年中期（2004年4月1日至2004年9月30日）业绩：纯利润达115.33亿港元，同比增长16.2%。

■IDC最新调查数据显示，2004年第三季度，方正科技以11.6%的市场份额蝉联中国市场排名第二，位列亚太第五。其中PC出货量同比增长17.1%，名列市场排名第二。

■11月23日，惠普宣布，该公司计划于2005年上半年进行的涉及各个部门的大裁员行动将耗费约2亿美元。

■美国迪士尼公司北京代表处注册“米老鼠.cn”中文域名，而“迪士尼.cn”的中文域名已被抢注。

金山毒霸 病毒预报

12月15日，“MsMedia”（Win32.Troj.MsMedia）病毒将发作，威胁级别达2级。该病毒使用微软播放器的图标，诱使用户运行。一旦运行，会自动弹出一个对话框，内容为“你的计算机上没有安装网易Flash动画插件，不能播放！请到www.163.com下载插件”。此时，用户的机器已染病毒。病毒会不断搜索“提示信息”“解除锁定”，试图取得其中的所需信息，并将其发送到指定邮箱。

12月17日，“Buchon”（Worm.Buchon.b）病毒将发作，威胁级别达2级。这是一种蠕虫病毒，能从中毒系统中搜集电子邮件地址，并由自身的邮件发送引擎通过它们发送带毒邮件。被感染的系统会变得极不稳定。

12月19日，“蝴蝶”（Worm.IRC.Buffy.d）病毒将发作，威胁级别达2级。这是一种蠕虫病毒，登录到mIRC的virus频道向外发送病毒文件和如下消息：“In every generation there is a chosen one...She alone will stand against the vampires, the demons, and the forces of darkness...She is the slayer...”诱骗用户运行。

12月23日，“重要警报”（Worm.Alerter）病毒将发作，威胁级别达2级。它是一种蠕虫，通过RPC漏洞和IPC连接传播。该病毒会释放出多个后门程序，让恶意种植者可远程控制。

12月28日，“密码解霸变种2.03”（Win32.Troj.PowerSpider.a）病毒将发作，威胁级别达2级。这是一种木马，采用IE图标，迷惑用户。一旦运行，将关闭反病毒软件以及病毒防火墙，降低系统安全。它随着开机自动运行，几乎可捕获所有的登录密码，如：QQ、MSN、ICQ、AOL、电子邮箱、网吧上网账号、各种软件的注册码、系统缓存密码、共享目录登录密码、屏保密码等；另外还可捕获各种加密过的游戏密码。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到金山公司网站www.kingsoft.com下载新的升级包。



厂商： 华硕电脑（中国）
上市： 2004年12月
售价： 2800元
附件： 软件及驱动光盘、电子说明书光盘、视频输入输出转接盒、DIV-VGA转接口
推荐： 准备采用PCI-E架构，对显卡品质有较高要求的玩家
咨询电话： 800-820-6655

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

迎战中端市场——华硕 EAX 700 Pro

尽管在ATI与NVIDIA的竞争中，顶级显卡总是最引人关注，也是最反映其实力的产品，但真正会去购买这些“天价”显卡的，只有一些可称为“骨灰级”的3D游戏玩家，而多数普通用户关注的仍是那些拥有主流性能，以性价比取胜的中高端产品。在NVIDIA基于新架构的GeForce 6600系列面世一段时间后，ATI终于在最近推出了新核心——RADEON X700，进行正面迎战。

华硕EAX700 Pro采用了ATI RADEON X700系列中的Pro版芯片（图1），X700系列的核心代号为RV410，由R423改进而来。RV410是一款“原生”PCI-E芯片，支持R423的所有3D特性，甚至拥有同样数量的6个顶点引擎，但像素渲染引擎仅有8个，显存位宽缩减为128bit。RV410集成1.1亿个晶体管，其0.11μm制造工艺比X800系列更为先进，因此核心面积更小，并能降低成本。

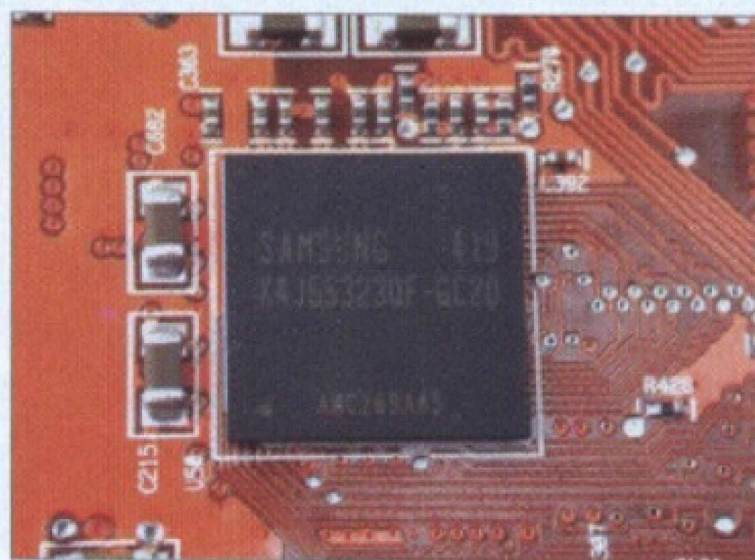


图1

RADEON X700系列规格对比表

型号	RADEON X700 XT	X700 Pro	X700
默认核心频率（MHz）	475	425	400
默认显存频率（MHz）	1050	860	700
预估价格（美元）	249/199 (256/128MB)	199 (256MB)	149 (128MB)

华硕EAX700 Pro采用橙色PCB，正面安装有核心/显存一体式散热器，但背面显存颗粒没有采用辅助散热措施；正反面共安装8颗三星2ns DDR3显存（图2），总容量为256MB。EAX700 Pro提供了D-Sub VGA和DVI双接口，并通过板载ATI Rage Theater视频处理芯片（图3）提供了完整的VIVO功能；其默认核心/显存频率为425/864MHz，从实际测试看有一定超频空间。


图2

测试平台采用ABIT AG8主板（i915芯片组）、3.6GHz Prescott处理器（P4 560）、DDR400内存256MB×2；操作系统为英文Windows XP Pro SP1+DirectX 9.0c，主板安装Intel芯片组驱动6.01.1002，显卡驱动采用ATI公版催化剂驱动4.10。



图3

项目	NO FSAA NO AF	4XFSAA +4XAF
3DMark 2001 SE v330得分		
1024X768	19203	12761
1280X1024	15894	9377
1600X1200	13035	6870
3DMark03 v340得分		
1024X768	7325	3071
1280X1024	5354	2695
1600X1200	3923	N/A
3DMark05 v1.10得分，关闭DST		
1024X768	2898	2403
1280X1024	2273	1798
1600X1200	1787	N/A
DOOM3 demo1		
1024X768	50.6	27.2
1280X1024	31.2	N/A
UT2003 flyby-Citadel		
1024X768	175.9	111.3
1280X1024	153.8	84.5
1600X1200	121.6	63.7

RADEON X700 Pro在标准分辨率下的表现相当抢眼，与上一代产品相比有质的飞跃；但开启FSAA和AF后性能下降非常明显，OpenGL方面的表现也不是很好。



工程师点评

作为华硕的中端产品，EAX700 Pro的表现相当优秀，但价格也比较高，更适合华硕的忠实用户。RADEON X700系列要想在中端市场有一番作为，还需要在成本和价格定位方面进行较多调整。



厂商： 清华同方
上市： 2004年12月
售价： 7999/9398元（配17英寸纯平/15英寸液晶）
附件： 说明书、驱动光盘、软件光盘
推荐： 家庭办公娱乐用户
咨询电话： 800-810-5546

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

新架构进入主流——同方真爱E7900家用电脑

尽管目前国内DIY市场中，Intel的PCI-E系统仍未得到普及，但在价格上，相关配件如处理器、主板、显卡等已拉近了与传统配件的价格差距，思维惯性和相对较少的货源是影响其表现的主要因素。相对来说，货源稳定、配件采购成本较低的品牌机在系统更新方面有一定优势，清华同方最近以主流价位推出的真爱E7900，便是一款采用PCI-E架构的个人电脑。

这次同方送测了一款真爱E7900 903型，它采用带黑色边框装饰的银色机箱，面板中上部是内藏式的5英寸和3英寸设备外部接口，最上面的5英寸仓位置安装有Combo光驱，另一个5英寸设备仓和软驱位置闲置，用户可自行扩展；模样俏皮的按键下方是带有翻盖的前置接口，这里提供了2个USB接口和耳机麦克风接口，而将6合1读卡器省去（图1）。这款机型采用了一些静音设计（如动态调整转速的风扇等），开机时风扇会以较高速启动，噪声非常明显，稳定运行时风扇转速显著降低，噪声较小，但与其宣称的完全静音尚有距离。



图1

样机采用了银黑色搭配的15英寸LCD，采用内置变压器，因此机身较厚，而特殊的直插式电源接口也使其背部体积进一步加大。它配备的是防水键盘和品牌机中常见的罗技“极光旋貂”，键盘上标有中文键位注释，快捷键则被安排在最左侧（图2）。真爱E7900的2.1音箱外形非常有特色，低音音箱和高音单元都采用了横卧的圆柱体造型。

它配备的15英寸LCD效果一般，无论可视角度还是响应速度等指标都不算出色，色彩表现中规中矩，而2.1音箱的表现也让人比较满意。为节约成本，真爱E7900没有提供操作系统，但为用户提供了所有驱动程序及WinDVD 5等软件。

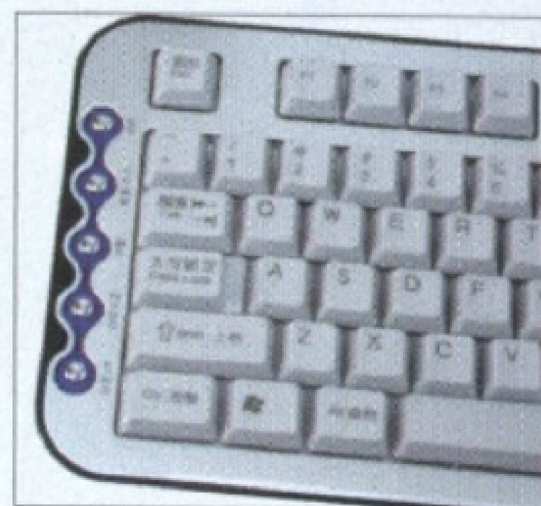
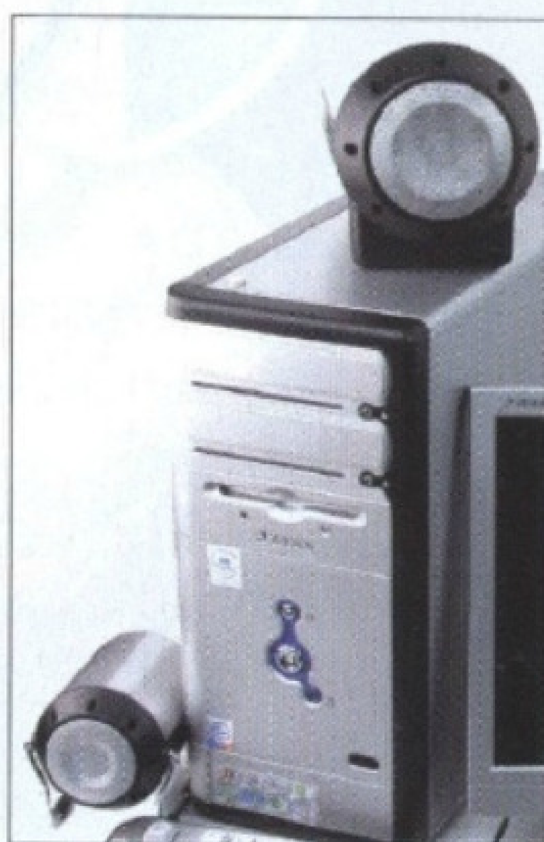


图2

真爱E7900采用915主板，搭载P4 530处理器（Prescott核心，3.0GHz），配置有256MB内存、希捷7200.7 120GB硬盘、RADEON X600 Pro显卡（128MB显存），并提供了10/100M网卡和7.1声道声卡。从硬件配置看，除内存略小外，基本上符合目前的主流配置。测试中，我们安装了英文Windows XP专业版+SP1，驱动程序来自其随机附送的驱动光盘。



机箱与音箱外观混然一体

测试成绩表

项目/产品	真爱E7900
Business Winstone 2004得分	20.4
CC Wintone 2004得分	28.4
3DMark2001 Pro SE v330 默认测试得分	12 141
3DMark03 v340 默认测试得分	3405
视频压缩（FlaskMPEG 0.78+DivX 5.05），秒	99
MP3压缩（Lame 3.97），秒	27

从测试结果看，真爱E7900的性能较为出色，与我们今夏品牌机横评中偏重家庭应用的机型相比，其性能特别是3D性能有明显增强。



工程师点评

从实用角度看，采用了新架构系统的清华同方真爱E7900以主流价位为用户提供了较强的性能；不过我们认为，目前同方开展的加188元换购创新Inspire 5.1音箱的活动，似乎没有提升显示器档次来得实在。



Edifier
S2000



厂商： 微软中国有限公司/北纬机电技术有限公司（内地总代理）
上市： 2004年11月
售价： 799元
附件： AA电池4节、驱动及软件光盘、接收器、USB-PS/2转接头
推荐： 注重手感、讲究做工的中高端家庭、办公用户
咨询电话： 010-82663438

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

舒适至上——微软无线桌面套装舒适版

当主流PC性能不再成为问题时，CPU、内存、板卡、硬盘等传统配件已很难燃起人们的升级热情，越来越多的用户逐渐将注意力转移到数码和外设产品上。数码设备可使生活更丰富多彩，而优秀的外设则能让用户在使用电脑时获得更舒适的感受。

2004年9月，微软发布了8款键鼠新品，分别是光学星光鲨、无线极动鲨、无线迷你鲨、无线指纹鲨、光学桌面套装指纹版、无线光学桌面套装标准版、无线光学桌面套装舒适版及数码多媒体键盘专业版。其中光学星光鲨、无线极动鲨和无线光学桌面套装标准版已先期上市，而无线桌面套装舒适版等一系列产品也于11月上市。

微软这次送测的无线桌面套装舒适版是无线宝蓝鲨2.0（Wireless Optical Mouse 2.0）和无线舒适键盘（Wireless Comfort Keyboard 1.0A）的组合，2者共用一个无线接收器（图1），均采用2节AA电池供电，标称电池寿命6个月以上。无线宝蓝鲨2.0上市已有一段时间（本刊2003年20期介绍过，不再详述），而无线舒适键盘则是这一套装的亮点。



图1

1997年前后，不少厂商都推出了基于人体工学设计的键盘，其共同特征是左右键区分离，以解决打字时双手自然方向与左右键区不垂直的问题，使用户感觉更舒适。但由于价格普遍较贵，且用户需较长时间适应键区分离的设计，早期的这种键盘在市场上并不成功。无线舒适键盘采用了相对折衷的设计，左右键区并不分离，而采用6°弧形键列（图2），并根据曲线调整键位间距及键帽大小，这样既保证了舒适度，又缩短了用户上手时间。



图2

无线舒适键盘采用一体化黑色柔软皮革质感手托，具有透气及吸汗特性。它拥有强大的快捷键组：常用功能键位置被增强功能键代替，包括帮助、撤销、恢复、转发、打印等，在编辑文本、收发邮件时非常方便，还可通过功能锁定键切换为常用功能键；功能键上方的多媒体控制台中有音量增减、静音、播放/暂停、停止、上/下一段及5个自定义键；普通键盘的状态指示灯位置设置了3个系统键：计算器、注销及休眠（状态指示功能通过浮动窗口在操作系统里实现）。键盘最左侧弧线处是常用上网键，包括主页、日历、邮件、Messenger及“我的文档”；上网键左侧有两个很有特色的设计，输入法键可直接调出微软拼音输入法，而图像缩放器则可在浏览图片时迅速实现放大、缩小操作（图3）。



图3

这款键盘对少数常用键位进行了调整，因为输入法键占用了“~”键的位置，后者移到右上角与“`”键合一；空格键被大大缩短，加入了中/英、汉字候选、中英标点这3个输入法快捷键；右侧“Shift”键也有所缩短，加入了“设置自造词”快捷键，回车键也比普通键盘小得多。它的按键手感继承了微软键盘的一贯特点，键程很长、弹性适中、声音低沉、反应灵敏。布局方面尽管采用了折衷的设计，普通用户也需一定时间适应；其整体键位间距较普通人体工学键盘小，双手拇指不时感到局促，“B”、“N”等少数键帽边缘弧度较大，盲打时较易出现定位偏差。

工程师点评

微软无线桌面套装舒适版无论性能还是做工都很优秀，无线舒适键盘则将舒适性和功能发挥到极致，当然用户需要时间适应。如果有一套单独或可长距离伸缩的键鼠托板，再配上大尺寸显示器，就可真正将用户从电脑前解放出来，使得用电脑工作、生活成为一种乐趣。

编者注：横评文章见本期“硬件评析”栏目P60。

万元以下笔记本电脑横评参测产品欣赏

明基Joybook 5000E
精致可爱，为女生设计的本本

东芝A60
一线品牌的低端力作

华硕M2400
来自Dothan处理器的强劲动力

索尼VAIO B55C
精巧时尚，Dothan核心赛扬性能出彩

华硕A3000L
略显笨重的低端实力派

戴尔Inspiron 510M
商业用户的选择，整机性能优秀

联想旭日150
实惠之选，电池续航能力强

微星AVERATEC 3200
万元轻薄之道

大软五人行05侃不停




龙猫

龙猫：大家好，这里是"大软五人行"，我是龙猫。又是岁末年初、新旧交替的时刻，在2004年饱受折腾的IT业也开始松动筋骨，期待在新的一年里有所建树。2004年可算是IT界的过渡时期，小打小闹不断，振奋人心的大事却实在不多。企业裁员的裁员、换帅的换帅、收购的收购、上市的上市。热闹虽热闹，却始终没见着什么特别革命性的、激动人心的技术或产品出现。虽说革命不会年年有，这么翻来覆去地折腾也还是太过频繁，难免让盯着他们看的人感到疲惫。最后把自己折腾个底朝天，眼球没吸引多少，却被扣了个"不务正业"、"没有创造力"的帽子，这又是何苦。

这话一说就多，话题一扯就远。虽说"大软五人行，跑题跑不停"，但也不能总这么个跑法。让我们从现在开始告别波澜不惊的2004，把话题转向充满希望的2005。既然是"五人行"，就不能少了其他4位。今天的4位嘉宾分别是《大众软件》的软件、硬件、网络和数码栏目的编辑：星尘、答笛、ACJ和Artec。4位请先介绍一下自己。


答笛

星尘：Hi，大家好，我是软件编辑星尘。我今年6月份才来到编辑部，所以大家对我可能还不太熟悉。和许多大软的读者一样，我也是半路出家，大学期间与电脑结缘，此后便一发而不可收拾。我对操作系统的维护和使用很感兴趣，积累了不少经验和心得。除电脑外，我还喜欢摆弄DV。平时随便拍拍，拍完转到电脑上，偶尔放出来欣赏几眼，也自得其乐。大学毕业后，我便直接来到大软编辑部担任软件编辑至今。我目前正在关注Office 12、Longhorn、微软的正版增值计划以及桌面搜索工具等。

我的笔名"星尘"，意思是星际间的一粒尘埃，虽然渺小，却自由自在。


星尘

经过一年的忙碌，2004年最后一期“专栏评述”也终于出现在读者面前。如果要我谈这过去的一年来最大的感受，那就是时常感叹时间的快，快过你我的想像，快得还来不及缅怀逝去的昨天，就要匆忙迎接明天带来的无所适从。制作2003年24期专栏时忙碌的情景还历历在目，转眼间2005年的第一期也排上了日程。

用每年最后一期“专栏评述”对IT业在第二年的发展趋势进行展望，是从2002年开始的。两年来我们一直在尝试寻找一种更符合读者口味、更易于让读者接受的方式来代替那些枯燥的数据、不知所云的图表和许多厂商空泛而又不切实际的言论。经过再三思索，我们最终决定用Talk Show的形式给这一年画上一个句号。这期Talk Show节目是很早便策划好了的，由我担任主持，请星尘、荅笛、ACJ和Artec四位编辑做嘉宾，对2005年的软件、硬件、网络和数码方面最炙手可热的话题发表新鲜的看法。之所选择他们，一方面是因为这4位编辑一直工作在软件、硬件、网络和数码的信息最前线，在信息洪流中去伪存真，对有价值的内容进行拦截和分析已经成为他们的本能；另一方面，他们都是和我们读者一样的普通群众。他们使用读者使用的产品，关心读者关心的技术，更能代表读者的切身利益。

尽管前言看起来比较严肃，但我仍希望内容能轻松活泼一些，因为Talk Show原本就以幽默风趣的风格为主。于是我们这期节目的主题就定名为“大软五人行，跑题跑不停”。Oh, sorry.更正一下，应该是“大软五人行，05侃不停”。

Enjoy it.



■ 策划 本刊编辑部
执笔 龙猫

龙猫：浪漫的笔名，浪漫的解释，比我浪漫得多。下面轮到我们的荅笛同志介绍自己了。

荅笛：啊？我？呃，我正在做万元以下笔记本电脑横评，还是本期责编，请大家多多配合，赶快交稿，谢谢。

龙猫：……好同志，可怜的责编，又要被杀了（我们把延迟交稿叫“杀责编”）。ACJ，该你了。

ACJ：龙猫说让我用几句话介绍一下自己，但几句话怎能完整地讲述一个拥有如此多优点且具有高尚情操的人呢:)。且不说工作中的兢兢业业，在生活中小编也勤勤恳恳，只是这些都不能通过上班经常迟到、家里乱七八糟来体现……

来自重庆的本小编平时是个积极向上、乐观活泼的人，所以也一直想方设法把栏目做得更有趣、更时尚些，但今年我自己感觉做得不够，明年我豁出老命也要有所突破、有所改变。如果到时你还是有些不满意，请对我进行批评，然后我会再自我批评。总之，我的成就感来自你的满意度！

年底到了，编辑部各小编开始忙着年终总结以及明年的计划，当然我也不例外。只是关注网络越多，我感觉自己所学越少，有些问题不是我不明白，而是变化太快。在小编全方位关注网络的同时，有一点请你坚信：明年将会有一个更加丰富多彩、更加实用的网络时代。


ACJ

龙猫：又是一名好同志，不过这自我介绍怎么看怎么像征婚广告。

Artec：轮到我了吧，我是Artec，来自祖国大西北的黄土高原。从若干年前第一次看到大软起，我就“处心积虑”苦苦等待，今天终于成功打入编辑部——光荣地成为一名实习小编（无限激动ing）。曾经有很多人认为我是一名CS爱好者，因为他们总是把我的ID看成“aztec”……其实小编的CS水平还处于“贫困线”以下……小编我最大的爱好是捣鼓，基本上是看见什么就捣鼓什么，比如金银珠宝啦，月光宝盒啦等等。我最大的优点是但凡被我捣鼓过的东西，必然会多出个


Artec

把附件，就是操作系统也不例外。嘿嘿~~~

言归正传，小编我一定不会辜负人民对我的期望，努力工作，好好干活。力争少吃多做地，保质保量地，按时按点地完成工作。为了广大读者和我最喜爱的杂志奉献我的青春。燃烧吧！

龙猫：好，那么就开始我们今天的话题：2005，我们看什么？

我在开始已经提过，2004年像是一个过渡期，并没有划时代的新产品或新技术出现，那么2005年是仍然持这种过渡期的状态，还是会产生哪些革命性的变化？

2005年的软件时代，是后软件时代

星尘：你的问题刚好适合我先回答，在软件行业里，2005年既是变化的一年，又是过渡的一年，且听我慢慢道来。自微软天下一统，江湖就已清静得让人寂寞，寂寞得人人习惯了软件后加个年号，年复一年。而即将来临的2005年，江湖中隐隐传出一丝血腥气……

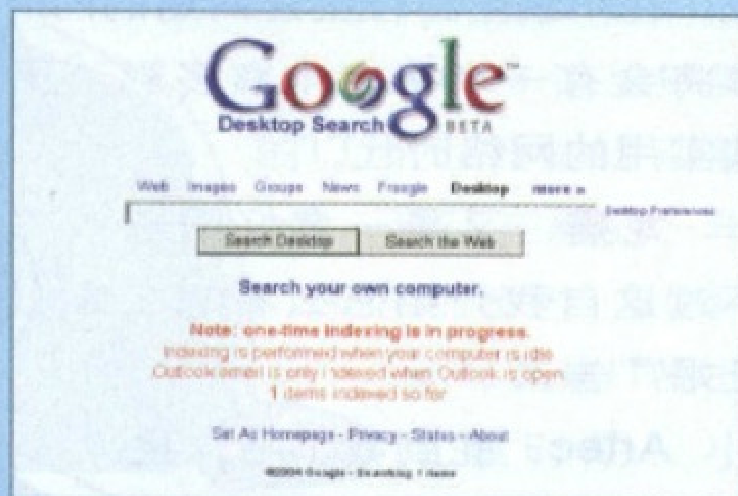
龙猫：我打断一下，请问这血是谁的？

星尘：但凡战场，必有流血牺牲，但2005年的战场上，过去战无不胜的龙头老大微软却似乎处境不妙。

微软在2005年可谓内忧外患，处境尴尬。一方面，其下一代操作系统Longhorn早已定在2006年发布；主力软件Office 12也刚刚提上日程，发布日期同样定在2006年秋季。唯一将在2005年秋季推出的Windows XP Media Center Edition第三版，主要面向高端和特殊市场，一时恐怕难当大任。2005年对微软来说恰好是产品过渡期，无论家用或是商用领域，都没有能独当一面的产品。

另一方面，在这种困境下，Google又从背后捅了微软一刀。

Google虽然不是软件厂商，却成为整个2004年IT业界的最亮点。它的每个动作都出人意料，却每每掀起流行的热潮。今年10月末，Google推出了本地桌面搜索软件，暗示着Google开始踏入微软的领地。这个动作让微软忍无可忍，马上筹备推出全新的MSN搜索引擎和桌面搜索工具。然而Google推出的搜索软件不是盈利的根本，该软件的背后依托的是Google所提供的服务，网络搜索仍然是整个战略的核心。1995年，微软著名的备忘录《互联网浪潮》曾经断言，互联网的代言者也将成为业者真正的领导者。因此，10年之后微软与Google的战争也就在所难免了。



GOOGLE，挺进微软的领地

龙猫：说了半天，整个话题一直围绕着微软展开。的确，微软在各个领域都涉足太深。所谓牵一发而动全身，微软一旦全力应敌，将给其他软件厂商带来前所未有的竞争空间。

星尘：是的，正是得益于此，Linux、Firefox等在2004年末呈现出强劲的上升势头。此外，2005年软件业发展的另一个重要趋势，是共享软件注册用户逐渐增加。个人或小型工作室制作的共享软件在某种程度上更具有创新性，更容易被人接受。随着用户版权意识的提高、支付手段的丰富和便利，无论在国内外，人们开始慢慢适应先通过网络下载再付费获得注册码的软件购买方式。饱受盗版折磨的国产软件厂商也早该放弃原本靠贩卖通用软件过活的老路，转而采用以提供**服务**为主的盈利模式。

答笛：提到Linux，我认为它在个人桌面市场未必会真正对微软构成威胁。其标准不统一的致命缺陷始终是它在个人桌面市场有所作为的绊脚石。

星尘：其实在我看来，Linux更适合在便携设备上使用。如果能毅然放弃个人桌面系统，扬长避短选择智能手机、掌上电脑、便携视频播放器等作为主攻方向，就可能有更大发展。

龙猫：我对星尘的观点持保留意见，我的亲身感受告诉我，即便是便携设备也同样会受标准不统一的影响。我有一部采用Linux操作系统的手机，这部手机配备了两块200MHz的英特尔ARM处理器，性能不可谓不强大。但我找遍各个网站和各大论坛，没有发现一款针对这部手机开发的软件，而其他不同厂商Linux系统手机的软件也无法互相使用。最后，我只能眼睁睁地看着别人在Symbian、Smartphone、PocketPC和Palm手机上运行丰富的软件和游戏，而这部性能强大的高级手机却只能使用平庸的初始功能。这对曾经作为Linux拥护者的我，不能不说是一次不小的打击。

答笛：你们的争论可以到此为止了吧，是不是该轮到我硬件版面了？

Artec：先别急，最后再说一条和微软有关的消息。虽然2005年微软不会拿出什么大部头的产品，却很有可能推出商业化的防病毒和网络防火墙软件。我得到比较可靠的消息，微软公司内部已经开始使用自己开发的防病毒和网







不能互通软件的Linux手机

络防火墙软件。这两款软件可以理解为Windows XP SP2中的防病毒和网络防火墙功能的独立版本。微软的做法相当精明，一方面可以摆脱捆绑销售的嫌疑，另一方面又可在这两块市场分一杯羹，一举两得，何乐而不为？据说此举已引得不少国产软件厂商倍感威胁。

龙猫：国产软件虽然占据了国内安全软件市场的大部分份额，但并不代表他们就此所向无敌，何况这次的对手是强大的微软。微软的加入很可能彻底打破国内杀毒软件市场的现有格局。凭借微软强大的研发实力和与自家Windows良好的兼容性，难保不会给国产杀毒软件厂商以致命打击。

好了，我已经看见答笛在咬牙切齿了，现在把话筒递给答笛，请他说说2005年的硬件市场有什么好看的景致。两点提醒：1.少列数据和专有名词；2.不要滔滔不绝。

答笛：FT……



硬件，没有新技术，就没有新钱赚

答笛：硬件市场什么时候也少不了英特尔和AMD、ATI和NVIDIA这两对老冤家的身影，2005年也不例外。2005的处理器市场中最令人关注的莫过于英特尔停止继续提升处理器的频率。这意味着持续了几十年的处理器频率大战终于告一段落。迫于目前的工艺水平限制，CPU主频提升已越来越困难，这从Intel终止4GHz P4处理器发展计划便可见一斑。

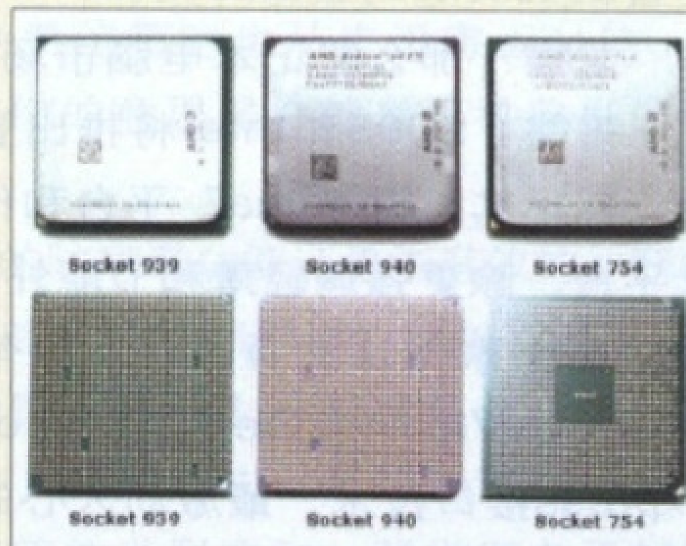
龙猫：既然处理器频率的提升出现技术屏障，还能从哪些角度继续提升处理器性能呢？

答笛：在频率不变的情况下，提高处理器的外频和前端总线频率是更实际的办法，比如1066MHz前端总线的P4EE。另一方面，英特尔和AMD正着手研发的双内核处理器是另一种提升性能的方式，但目前的软件多数还是单线程，双内核处理器的表现是否强劲，还需要评测证明和软件支持。

龙猫：我是不是可以这样理解，这就好比给一个困得厉害的人喝咖啡，喝一杯他可能会睡着，喝两杯他仍可能睡着。问题并不是咖啡不够提神，而是喝咖啡的人本身困得不可救药。

答笛：呃，这个比喻不算太贴切，但基本是这么回事。

另外，英特尔以“没有需求“为由仍坚持不肯推出64位桌面处理器，给AMD提供了推广其64位平台的大好时机。2005年推出的新Athlon 64处理器中将添加对SSE3技术的支持，这意味着Intel的固有市场被进一步蚕食。当然，如果AMD的64位处理器想要横扫天下，操作系统和相关软件的支持非常重要。其中最关键的，是一再延期的微软64位版Windows。微软目前声称这款操作系统将会在明年上半年发布，而究竟何时发布，不仅要看AMD的公关能力，同时也要看Intel对微软的“影响力”，这关系到2005处理器销售总势。



新Athlon 64，2005年64位桌面市场的唯一主角

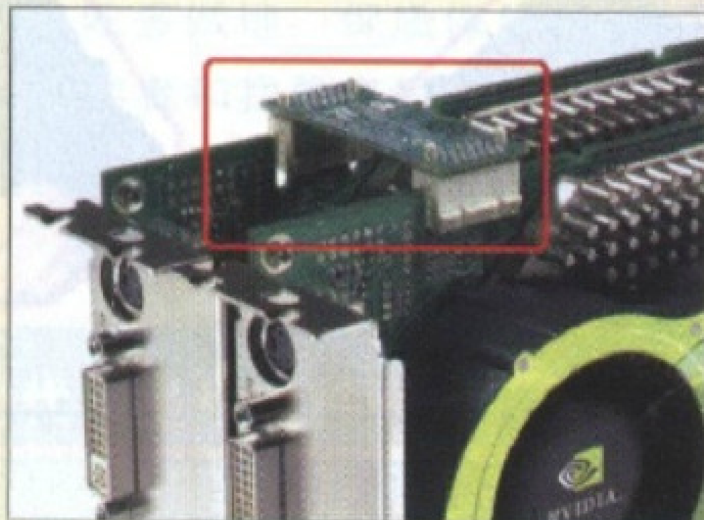
龙猫：精辟。那么显卡市场又是怎样的情况呢？

答笛：2005年，ATI和NVIDIA都没有推出新显示核心的计划，但仍将继续在高中低端显卡市场全面开打。以R9550/FX 5700 LE为代表的低端显卡将继续在国内市场充当入门消费者及游戏玩家消费主流；而目前的中端主力卡R9800、FX 5900 XT、GeForce 6600/6200、Radeon X600/X700/X300等将在2005年的市场上扮演中低端主流；而6800、X800等高端显卡的消费需求仍然不足，也就是说，那些东西还是有钱人和发烧友的玩意儿。

此外，继NVIDIA公司推出支持SLI技术的GeForce 6系列显卡之后，ATI在2005也将推出类似的产品。ATI公司研发工作的重点放在如何解决两

块不同的显卡同步工作的问题，这对于那些希望改进自己机器显示性能的游戏玩家来说，比NVIDIA公司的多重显示技术有着更大的实用性。

龙猫：你的数据还是多了点……我们接着谈谈国内整机市场吧。从几年前开始，就有许多中小品牌电脑陆续退出市场，一夜之间便不见踪影，2004年这种现象愈演愈烈，这是否从某种程度上预示了2005年整机市场竞争的残酷？


2005年流行好事成双

答笛：用残酷形容整机市场的竞争丝毫不为过。2005年国内的整机市场并不复杂，用一句话概括就是“大者恒大，强者愈强”。国产厂商里除联想等少数几家大型厂商占有相对稳定的市场份额外，其他大大小小的厂商或多或少都在感受寒冷。戴尔引以为荣的直销策略侵吞的国内整机市场就不用说了，就连惠普这样原本高高在上的一线品牌也因为采用了AMD的产品而把价格降得比国产品牌还低。2004年的整机市场里，已经有大量中小品牌不见了踪影，到2005年，这种情况还将继续上演。

答笛：从技术角度说采用AMD处理器和液晶显示器的机型将日益成为明年电脑的主流。除此之外，更小巧的外形，多功能化（如电视功能等）和无线化也将是明年台式机发展的重要方向。

龙猫：那么笔记本电脑市场又有什么看点？

答笛：2005年Intel将推出更新的“迅驰”移动平台，包括其“Sonoma”平台和代号为“Napa”的下一代平台。除更强调轻薄和节能外，笔记本显示能力的提升也是大家关注的重点。ATI有Mobility RADEON 9800，NVIDIA有GeForce Go 6800，全部采用PCI Express接口技术。最激动人心的消息莫过于2005年的笔记本显卡将具备升级能力，遗憾的是ATI和NVIDIA的标准各异，想两者互换肯定没戏。

龙猫：答笛说的这些太吸引人，惹得我差点流口水。我有个问题，你自己有没有计划在2005年买点什么，比如给电脑升级、添置些数码产品，或者买个笔记本电脑？

答笛：呃……笔记本我肯定不会买，一是麻烦，二是我不需要移动办公，有台式机就够了。如果我需要转移数据，最多再拿块移动硬盘。数码产品嘛，我准备2006年换个相机，2005年就没有别的计划了。

龙猫：这家伙，刚才还说笔记本这么好，那么好，最后又说嫌麻烦。Artec，你是数码编辑，你2005年有什么添置产品的计划。

Artec：笔记本电脑的问题上，我和答笛的看法一致，相对于笔记本电脑，台式机对我更重要一些。我想我会在2005年换部手机、装台电脑，用来搭建一个供我试验用的环境。其他物品还没有添置的计划。

龙猫：你们啊，永远也体会不了躲在被窝里写文章、上网和灌水的乐趣！星尘和ACJ又有什么计划？

星尘：硬件之类暂时没有添置的计划，但我想我会在2005年买个DV。

龙猫：听说你是DV迷，你为什么喜欢DV？

星尘：我上学时就喜欢拍些短片，喜欢的原因主要还是个人爱好，或者是因为我喜欢回忆，所以能在日后反复欣赏我拍下的难忘的片断。

龙猫：哦，喜欢回忆的男人，浪漫的男人。

星尘/ACJ/Artec/答笛：—_—|||

ACJ：我要买的东西可不少。要装台电脑、买台数码相机，再买个小灵通用来无线上网。还有，我计划把我的MP3卖掉。

龙猫：装电脑、买数码相机不奇怪，用小灵通无线上网也没什么了不起，但你为什么要把MP3卖掉？

ACJ：我买了MP3后才发现自己并没有上下班听音乐的习惯，现在它唯一的作用是偶尔被人借去做录音笔，这让我感到很郁闷，所以我决定把它卖掉。

龙猫：我的MP3播放器里一首歌都没有，平时只拿它来听收音机。

答笛：我MP3播放器里的歌曲已经一年多没换过了……

龙猫：“大软五人行，跑题赶紧停”。ACJ，该你了。谈谈在你眼中，明年互联网在形式和技术上的发展趋势。

网络，赢利，不择手段，永恒的主题

ACJ：互联网在2005年的发展首先表现在搜索引擎上。竞价排名以及为厂商量身定做引擎的收入一直占搜索引擎商收入的很大一部分，同时它们也没有忘记拓展更多的收入来源。将搜索引擎和图片、图书信息、百货商品等任何消费者想得到的东西结合在一起是不错的选择。输入图书名你就可以看到相关的信息，包括封面、目录、简介以及相关评价，同时还把出售此书的各网站罗列出来，让你货比三家。

搜索引擎按领域细分将成为趋势，从早期的只能搜索网页，到图片搜索、音乐搜索、新闻搜索，这都代表着互联网的进步。在新的一年里，网民们将享受到更加完善的搜索服务。

其次，是门户网站业务的整合。今年我们已经看出一些迹象，相信明年这个过程会更加明显。无线增值、

网络广告、电子商务、娱乐等业务线过多会牵扯不少精力，浪费很多资源，适当整合并购会省却不少麻烦。新浪CEO汪延曾说过，新浪会在今后一段时间内进行整合。比如将休闲游戏和UC等整合到新浪的优势栏目下面，就有可能后发制人，取得意想不到的成功。

龙猫：你提到的都是积极的方面，如今人们早已认识到网络病毒、垃圾邮件的危害性，在国家一次轰轰烈烈的扫黄打非行动中被捣毁的色情网站也不计其数。但恶俗下流新闻横行的合法新闻网站却仍道貌岸然地站在那里，一面播报扫黄打非运动的成果，一面利用充满诱惑的标题从成年和未成年人那里赚取点击率。难道这种现象在新的一年里就无法控制么？


某著名网站首页上的……

ACJ：坦白地说，想根治很难。从网站的角度看，利益的诱惑实在太大。他们靠这个赚取点击率，去掉这部分内容就像从他们身上割肉一样痛苦。只有通过健全相关法律的方式才是唯一可行的办法。但从另一个角度看，人们乐于点击此类新闻，也是由于人性使然。否则为什么各大网站点击率最高的新闻都是这一类的？所以只能从网站和人们的思想道德建设两方面入手，此类现象才能有所改观。

答笛：有需求才有供应，所以在我看来这是社会问题。这一领域需要政府引导，同时这些网站至少应该对未成年人屏蔽此类网页。

星尘：这种现象太普遍了，每个网站上几乎都有此类新闻。现在这些新闻已经成为网站增加人气的重要途径。我认为，即使坚持要放这些新闻，至少也不应该放在网站首页的显眼位置。

Artec：政府应该进行分级审查，要么把这些新闻划入色情网站行列，要么干脆直接取缔。因为这些新闻除了满足人们的猎奇心理外毫无其他价值。

龙猫：没想到这个话题引起大家这么大的共鸣，看来各位早就对这种现象怒目以对了。低俗的内容只会满足低俗的心理，赚低俗的钱。究竟要赚低俗下流的钱还是赚高尚的钱，还要看网站自己的觉悟和造化。

对了ACJ，提到猎奇心理，我想问你个比较隐私的问题，作为网络编辑，你平时上网都做什么，最喜欢去哪些网站？

ACJ：出于工作的需要，我上网首先是为了保证和作者的全面沟通。网站方面，新浪是每天必上的，因为在国内的新闻网站中它的权威性和全面性都更胜一筹。其他电脑信息网站如太平洋电脑网、硅谷动力等也经常光顾，由于个人对经济方面的兴趣，所以如金融街、和讯论坛等金融类网站我也没落下。

龙猫：你对经济也感兴趣，我突然想到一个和经济沾点边的问题。你有没有用过千兆邮箱？2004年，各大网站突然变得十分慷慨，将免费邮箱容量陡然提升到以G为计量单位。你怎样评价这些网上的"大容量"免费资源，在免费与收费之间你如何取舍？2005年的电子信箱又将向什么方向发展？

ACJ：我？我早就对邮箱的容量不敏感了，因为我们都有容量接近无限的大软信箱嘛。

我认为Gmail盛行的原因不外乎存储介质价格的下降降低了信箱容量成本；厂商们意识到信箱也是个理想的广告阵地，纷纷把广告做到了信箱里，信箱在一定程度上创造了一个盈利点。

星尘：我来补充一下，另一方面，即时通信软件的大行其道给人们带来了更加方便快捷的沟通方式，使电子邮件的优势逐渐减少，网站不得不用更大容量的信箱吸引用户。

Artec：我一直是收费邮箱的用户，所以我更有资格谈收费邮箱的话题。收费邮箱和免费邮箱相比的最大优势是更高的稳定性和防病毒功能。其实在我看来，所谓更高的稳定性给我更多的是一种心理安慰，因为我用免费信箱时也从来没寄丢过信。


好大的免费邮箱

龙猫：我明白了，你的意思是你就是那种典型的钱花出去就舒服了的人。

Artec：但收费邮箱的防病毒功能还是很有效的，我曾尝试过发送一些带病毒的文件到信箱里，都被拦截了。

我认为今后使用付费信箱的人会越来越多，人们逐渐意识到服务的重要性，费用的支付手段也更加便利。如果要我说明年电子邮箱的发展方向，我觉得电子邮箱正在走向回归，重新扮演过去单纯地传书递信的角色，而容量反而不那么重要了。

ACJ：即时通信像是打电话，电子邮件像是写信。今天只见到打电话的越来越多，写信的却越来越少了。

龙猫：精辟的总结。我发现这几位编辑侃侃而谈的时候还真挺像那么回事的，不愧是有思想有道德的新好青年。Artec，轮到你侃数码了。





数码，智能化未来，血泪升级之路

Artec：无论手机、掌上电脑、MP3播放器等数码设备，在2005年都将向更智能化的方向发展。

举例来说，Intel将未来移动娱乐领域划分成4个不同的市场定位：1.功能型手机。功能型手机将与目前的手机产品类似，主要支持收发信息、听音乐、运行有限的Java游戏、欣赏视频和图片等；2.加强型手机。加强型手机会在功能型手机的基础上增加接收无线电视、与家用电脑进行无线连接并支持高清晰图片等功能；3.移动媒体设备。移动个人媒体播放器将具有更强大的媒体处理能力及移动电视功能；4.手持游戏设备。手持游戏设备着重考虑无线网络游戏、下载应用程序、日历/通讯簿及与电脑进行无线同步。





其中个人媒体播放器因为指标超强而最引人关注，Intel希望这种产品将来可具备播放MPEG 2/4、WMV及具有多声道音频的h.264高质量视频文件的能力。另外此类设备还将内置至少500万像素的数码相机，并可高速运行3D游戏。2005年，这种集通信和娱乐一体的设备将更加普及。而且无论机能还是声光效果和现在的产品相比都会有质的飞跃。

龙猫：问个比较奇怪的问题，你觉得数码产品的优势和好处在哪里？

Artec：我觉得数码产品最大的好处是不需要像电脑那样频繁升级，而且能给人愉悦的感受。

龙猫：我在数码产品升级上花的钱似乎很不少。各种存储卡、耳机、笔记本内存、硬盘、镜头……不知道耗费掉我多少个月的工资。

Artec：……至少花掉这些钱会换来你身心的愉悦。

龙猫：愉悦就更没有了。那么多东西买回来没用几次就降价，紧接着就推出新产品，性能更好，价格更便宜，最后我只剩下郁闷了。

Artec：这……

答笛：除了手机和MP3播放器，我唯一的数码设备就是自行车上的测速器了，我从来不为升级担心，因为我的东西没有一样是能升级的。数码产品这东西，有和没有完全不一样，但有了之后是好是坏都一个样。

星尘：我爱回忆，我要DV。

ACJ：DC和小灵通是我2005年的追求。

Artec：我先换个手机再说。



龙猫：OK，打住。这一期“大软五人行”已经接近尾声了，请大家最后分别对读者说一句话作为本期节目的结尾，要铿锵有力，掷地有声。

星尘：以前的实用软件着重讲软件怎么用，系统怎么维护和使用，但现在软件朝着多样、专用服务方向发展，“实用软件”栏目将更多地以指导读者从越来越多的软件中挑选适合自己的软件为主题，从怎么用变为用什么。为读者进行信息的筛选，让读者在信息大爆炸时代能剔除垃圾，得到有用的信息。

龙猫：好同志，敬业，到最后也不忘给自己的栏目做广告。

答笛：买到这本大软后记得要先看我们精心筹划的笔记本横评专题！

龙猫：太过分了，就算是责编也不能这样以权谋私吧！

ACJ：钱场就算了，人场你不妨来捧捧。:)

龙猫：简短、精练、偷懒！

Artec：请大家对新人多多支持，多多鼓励，对新栏目多提意见，谢谢！

龙猫：不客气！

龙猫：感谢各位观众用十二万分的耐心听龙猫在这里耍贫嘴，感谢4位嘉宾的光临指导。希望下次还有机会在这里和大家交流思想，唧唧歪歪，坐而论道。

大软五人行，侃人侃不停！

PC MAGAZINE

2004年11月23日



有教育孩子经验的人都明白"言传不如身教"的道理，父母对孩子唧唧歪歪地说几个小时道理，不如几分钟内的行动影响大。科学教育也是同样，尽管科学家们早已费尽心机把科学理论用最浅显的语言在书本上表达出来，但对于孩子来说，能触摸、能观看、能倾听、能体验的科学更具有吸引力和亲和力，激发他们探索科学的兴趣，所以我们才有了那么多博物馆、图书馆。不过面对无数需要参观的孩子，博物馆的数量总是不够。拜互联网之赐，我们现在有更多的条件和手段，把科学更立体地展现在孩子们的眼前。纽约科学博物馆已经决定采用一项称之为"Haptics"的新科技，凭借它，孩子们可以在几千公里外的家中参观科学家们为他们设计的神奇世界。虚拟体验并不是个新话题，NASA（美国国家航空航天局）早就应用了此项技术。但新科技能为孩子提供更多互动的体验，这主要是借鉴了目前在孩子们中非常流行的电脑网络游戏，使得虚拟的体验不但真实，而且变得更加有趣。

CNET.com

2004年11月24日



美国政府审查办公室是隶属于美国国会的调查机构，目前他们应民主党参议员的要求，正在对11月的总统大选中电子投票部分的异常进行调查。根据11月5日和8日民主党人提交的审查请求，大选中有部分通过网络的选票因为"程序上的问题"而没有被计入总数。虽然说是程序问题，但调查要求的矛头却直接指向了人为因素，审查人员已经针对网络投票系统的安全设置进行评估。"我们希望审查办公室的工作能够将此次大选中被掩盖的一些问题展现出来，我们的民主到底发生了什么事情。"据行内人士透露，仅在俄亥俄州，布什总统就因为"数据传输的问题"而被多计算了4000张选票，而在佛罗里达州发生的事情，使得至少一个专家皱起眉头，断言这改变了大选的结果。而来自白宫的发言人则称问题远远没有那么严重，布什总统还会成为美国的执政官。目前双方都在收集证据以应对可能出现的麻烦。恐怕上一届大选由法院判决总统宝座归属的情景会再次出现。网络改变了美国人的命运，不过这一次它是这样改变的。

Tom's hardware guide

2004年11月24日



AMD公司近日发布了一款采用增强架构和EVP防病毒功能的移动版闪龙（Sempron）3000+处理器，使其移动处理器家族得到扩展。这款新处理器瞄准轻薄笔记本电脑市场，实际频率为1.8GHz，集成64kB板载缓存和64kB数据缓存，共计128kB一级缓存。此外，该芯片还集成了384kB二级缓存。作为闪龙家族的新成员，这款3000+处理器配备有AMD"no-execute"或称"nx"技术，AMD称之为"增强型病毒防护（Enhanced Virus Protection）"。该项技术与Windows XP SP2相互关联，主要用于防御缓存溢出攻击，以保护计算机系统。Packard Bell和Gericom两家公司将在购物的黄金时节推出采用这款移动版AMD闪龙3000+处理器的笔记本电脑。AMD方面称，该处理器每千颗单片售价为134美元，并已经开始大量供货。

ZDNet

2004年11月24日



在处理器市场占据大量市场分额的英特尔近日在推广Linux的进程中取得了很大成效，然而这些成功案例多数都发生在服务器市场。英特尔发言人Scott McLaughlin表示，该公司目前正处于和台式机厂商的热身阶段，现在正等待亚洲国家的合作伙伴们提出对Linux的更大需求。英特尔正在其"白盒子"（即由小品牌厂商装配，并冠以英特尔LOGO的品牌机）中附带一个软件包，里面包含Linux的介绍和使用手册。这对多年来一直采用Windows系统的英特尔来说显然是采用了不同的策略。软件包中还包含一些特殊软件的驱动程序、适合不同版本Linux的软件快速安装脚本程序，以及一款叫做"应用程序版本兼容工具"的软件，以确保不同版本的Linux在英特尔平台上兼容性的正常。英特尔表示，该软件包支持3种版本的Linux——红帽子桌面版、Novell Linux桌面版9.0和红旗桌面版4.1，下一步将支持中国厂商开发的Linux。

年关DV视频制作

■晶合实验室 深蓝

圣诞将至，然后又是新年、春节。年关的气氛确实充满喜庆，亲朋好友又可欢聚一堂。这么美好的时刻怎可不留下纪念？很多人都喜欢在这时用数码相机留下珍贵的相片，但遗憾的是数码照片既没有声音，也没有动态效果，难以真正重现欢聚的气氛。为什么不用DV（数码摄像机）制作视频呢？拍摄时自己既是导演又是摄影师，后期加上自己的处理，然后与亲朋好友共享，岂不美哉。如果没有DV，使用摄像头也可录制视频，那么还等什么呢？

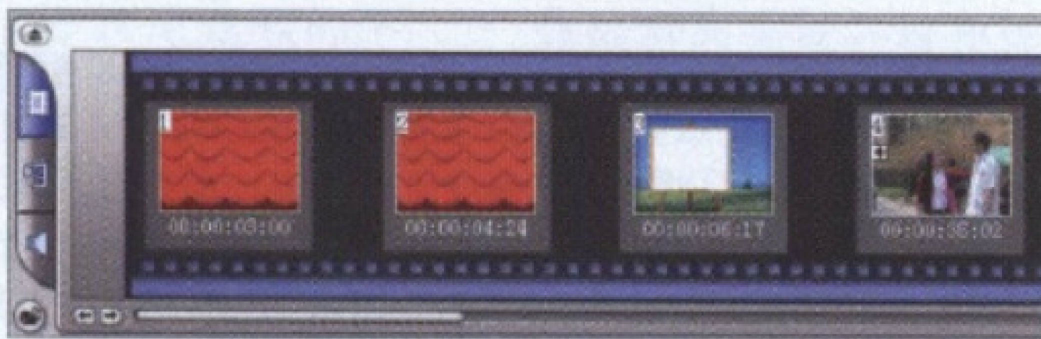
录制视频后，还必须经过一定的剪辑和渲染处理才算是真正的作品，这是充分发挥个人才智的机会。说到视频制作，Adobe公司的Premiere可谓家喻户晓。但其过于专业，难以上手，不适合一般用户。而Ulead出品的会声会影（VideoStudio）更易使用，功能也毫不示弱，非常适合初级用户。下面我们以会声会影8（下载：http://www.ulead.com.cn/vs/trial.htm）为例介绍。


会声会影8影片编辑器主界面

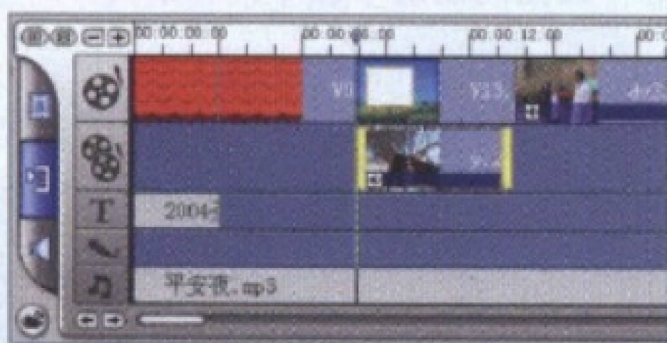
本例主要使用会声会影8的影片编辑器制作视频，其界面总体分为5块，最上方的6个按钮是步骤面板，左上为选项面板，中间为预览面板，右上为素材面板，下面是编辑面板。为求简便，下文将直接使用名称而不指明位置。首先点击步骤面板的“编辑”按钮切换到编辑页面，在故事板上点击鼠标右键选择“插入视频”，或选择右上角的菜单“文件”→“将媒体文件插入到故事板”→“插入视频”将可能要用到的视频素材（可多选）添加到故事板。

人在画中——画中画的制作

在很多访谈节目或者喜剧影片为了实现同时或类似的场景对比，经常在视频的画面上嵌入另一段剪辑，通过这种同时进行的对比能够着重表现两者的区别或联系。另外在很多新闻播报中，也会同时嵌入手语解释的画面。例如在本例中，我们编辑部某人正在北京初冬的妙峰山上徜徉，这种风格与其家乡成都平原对比很鲜明，那不妨就来做个画中画吧：



①将视频素材V13.avi（图中第三段）拖动到片头（图中前两段）之后，用来做画中画的背景。



②剪取一段单人的视频，长度最好与V13.avi相同（长度不够的话可以剪掉V13.avi一段），在时间轴视图下将这段视频放到覆叠轨（视频轨之下），起始与V13.avi对齐（软件有自动对齐功能）。

③选中覆叠轨的单人视频，选项面板切到“动画与滤镜”页，然后在预览面板将单人视频拖动到V13.avi的白板中间，调整大小使刚好充满白板。设置如图。





④最后添加人物的介绍文字。点击步骤面板的“标题”按钮，在预览面板双击鼠标打开输入框输入“某男”。设置如图。

捕获视频

使用DV录制了节目的盛况后，首先需要将视频转录到计算机中。虽然一些DV机使用USB接口也可以采集，但由于数据流量等限制，采集的视频不够清晰，而且常出现丢帧，影响影片质量。所以最好通过IEEE 1394卡将视频采集到计算机中。



插图1

安装1394卡后，将DV连接到卡上，打开DV电源转到播放状态，然后启动会声会影8，点击右上角"捕获"按钮进入捕获界面（插图1）。利用预览面板上的播放控制按钮控制DV机的播放。点击"快退"按钮将DV带倒回需要采集的片断起始位置，点击"捕获文件夹"后面的文件夹按钮设置保存目录。由于数据流量较大，建议设置到磁盘碎片少且转速高的分区上，并且保证有足够未用空间。点击捕获设置中"格式"按钮，一般DV带的储存格式为DV，所以以这种格式为默认保存格式。这里选择"DV"。如果打算将视频刻录到VCD或DVD中，可选择MPEG格式。

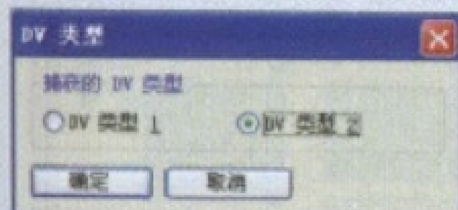


插图2

然后点击"选项"按钮选择"DV类型"，设定"捕捉的DV类型"为"DV类型2"（插图2）。"选项"按钮随前面选择的格式不同而不同，例如使用AVI格式，点击"选项"，出现的选单是"视频和音频捕获属性设置"等。点击"捕获视频"按钮开始捕获，预览窗口将实时显示画面。直到捕捉完毕点击"停止捕捉"按钮终止，或者DV带放完自动停止。所有片断将自动加入视频素材面板以便使用。如果选择其他格式如MPEG或AVI，软件会同时转换视频格式（插图3），所以每隔一段时间会停止捕捉进行代码转换，这时候DV机的播放也会停止。

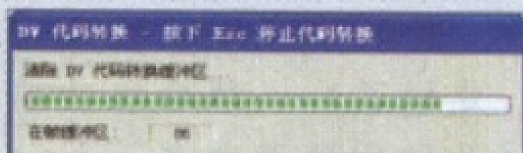


插图3

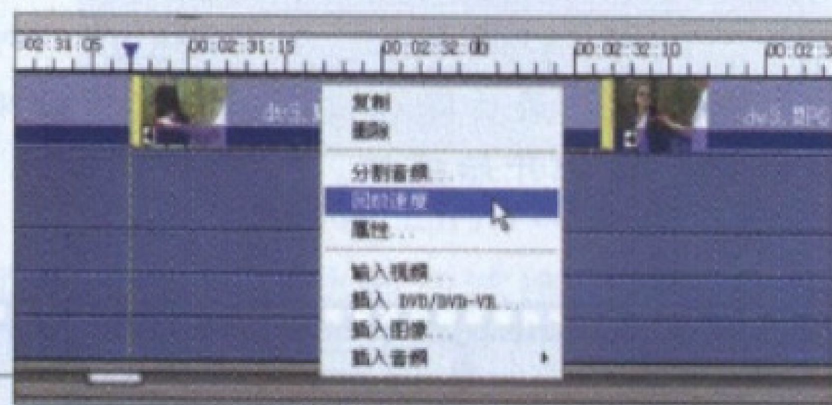
凝结的瞬间——慢镜头

电影中常常使用慢镜头来表现精彩的瞬间或是抒情的气氛。进球的一刹那、赢球的欢呼雀跃、或者是相视的一笑，都可以在凝固的瞬间成为永恒。这回的实例是MM回头一瞥，要展现优雅的风韵，慢镜头的应用可是必不可少，为了配合慢镜头，还需要用一些其它的辅助效果。



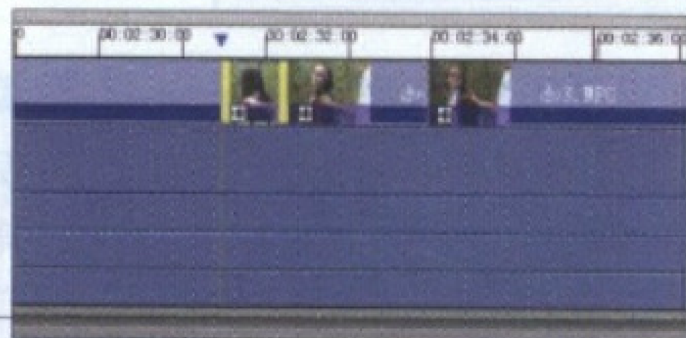
①电影中回头的镜头常使用重放和慢镜头叠加的效果，一般用慢镜头回头，不到一半时又重放，通过头发等表现，非常有动感效果。下面具体来实现。

②将整个回头的片断剪下来，方法是用分别将编辑面板的蓝色预览点（时间轴视图才有）移动到片断的开始和结尾，点击预览面板的剪刀按钮将片断与前后切断可以单独编辑。在剪辑上点击鼠标右键选择"回放速度"。



③设置回放速度为40%。剪辑将以正常速度的40%播放，这样就是慢动作了。不过回放速度不宜过小，否则看起来非常别扭，适得其反。点击"确定"保存，剪辑的长度将自动延伸。

④然后设置重放的镜头。将预览点移动到这段剪辑的前三分之一处（不必精确），点击剪刀按钮将剪辑分成两段，前段就是用来重放的部分。





⑤将编辑面板切换到故事板视图，点选用来重放的剪辑，按Ctrl+C然后Ctrl+V将其复制到素材库中。然后从素材库中拖到故事板上该剪辑之后，就完成了重放的设置。

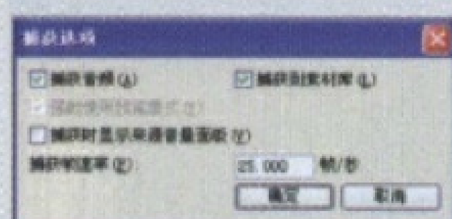


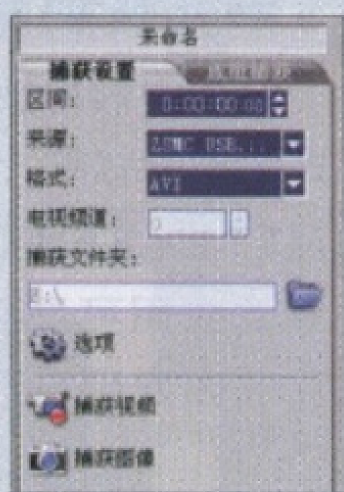
幽默与滑稽——快镜头

常常可以看到用大街上人来人往表现都市的快节奏，匆忙的身影实际上并没这么快；而电影上表现两个人的争论也不需要将争论的内容——指出，只要将人物动作快放就可以了，不仅幽默而且表现力强；另外，我们常常可以在电视电影上看到花开花谢、日出日落的镜头，要按正常速度岂不是需要一天的时间来观看日出日落，而花开花谢就更不用说了。本例是编辑部一群人正在爬山，不妨捉弄他们一下，用快镜头快速连续表现他们爬山的动作和姿态。

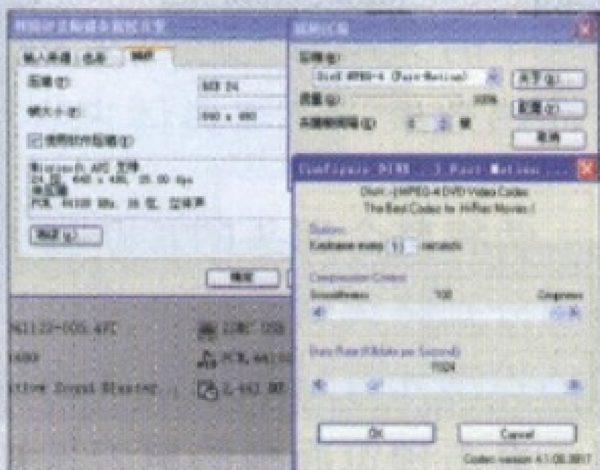
①将要处理的片断剪下，在编辑面板该剪辑上点击右键选择"回放速度"。

用摄像头捕获视频


插图5


插图4

如果没有DV，也可以通过捕捉来自摄像头的视频录制节目的情景，不过这需要实时捕捉。连接好摄像头并安装驱动后启动会声会影8，点击“捕获”按钮进入捕获界面（插图4）。点击“选项”→“捕获选项”，勾选“捕获到素材库”（插图5），设置“捕获帧速率”为25帧/秒（捕获PAL模式DV时默认值）。点击“选项”→“视频和音频捕获属性设置”，在“捕获”页（插图6）设置“帧大小”为640×480（用户自定），点选“使用软件压缩”，然后点击下面的“高级”按钮进行压缩格式的选择。“压缩”为“DivX MPEG-4”，拖动“质量”控制条到100%，然后点击“配置”，设置“Data Rate”为1024kbps（对于摄像头已足够了）。最后保存设置，在选项面板点击“捕获视频”按钮开始捕捉。


插图6

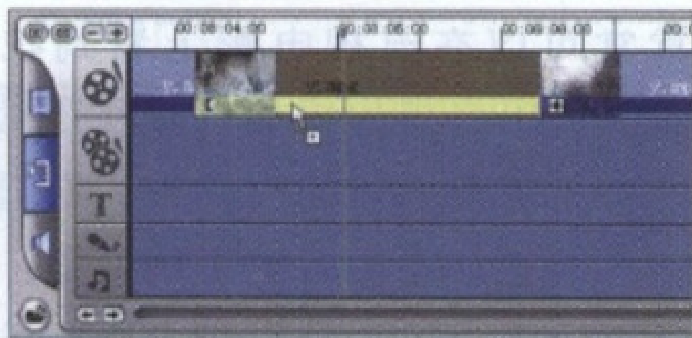
②设置回放速度为200%，点击“确定”保存。软件会自动处理与后面剪辑的衔接。

秋天的童话——双色滤镜

笔者很喜欢秋天的萧瑟，但即使在秋天也不是随时都有秋的气息，要让画面表现出秋天的肃杀，也可以用视频滤镜制作。其实很多血色的镜头、黑白的回忆镜头，都可以用双色滤镜实现。本例的视频很像是深林古道，树木都凋残，但遗憾的是整体色彩灰暗，没有秋天那种清爽的感觉，那么通过滤镜让它更有秋的气息。



①将这段视频单独剪下。



②拖动“双色调”滤镜到剪辑上。该滤镜的功能是将颜色改为指定的两种颜色及其过渡色，既然要制作秋天，当然选择黄色了。

③在选项面板点击“自定义滤镜”按钮打开对话框。注意勾选“启用双色调的色彩和范围”，否则将变为黑白两色。点击两个颜色块可以设置双色属性，这两种颜色就是下面两个滑块对应的颜色。注意两个滑块不会改变双色的属性，而是调整画面的颜色转换属性。



用滤镜修正画面效果

在天气环境较差，或者DV镜头调焦能力不够的情况下，动态拍摄的画面可能会模糊暗淡，如果是效果较差的数码相片可以在Photoshop中通过调节亮度和锐化滤镜修改，而视频编辑也有这样的工具。



本例这段视频是在天气不好的情况下拍摄的远景，画面不仅暗淡而且模糊。



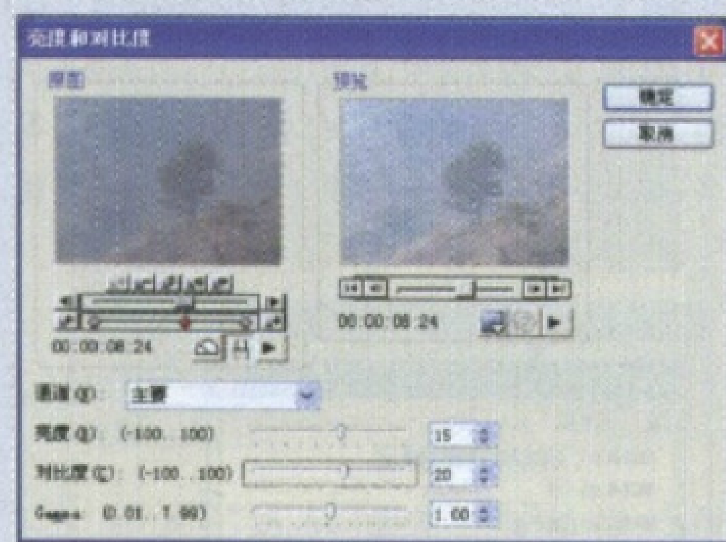
同样将这段视频单独剪下，在素材面板的下拉菜单选择视频滤镜。将其中的“锐化”滤镜鼠标拖动到剪辑上即添加了滤镜。



选中该剪辑，在选项面板切换到“滤镜”页。由于下面还要添加其他滤镜，这里取消选择“替换上一个滤镜”（这样拖动添加滤镜时会叠加效果，否则会替换原有滤镜的最后一个）。虽然软件在“预设”菜单提供了几种方案，但这种需要精细调节的还是手动好。点击“自定义滤镜”，在弹出对话框中拖动预览的播放条到开始和结束分别设置“程度”为3（锐化程度不宜过大，否则变形太多变样了），然后拖动播放条或点击播放按钮预览效果。



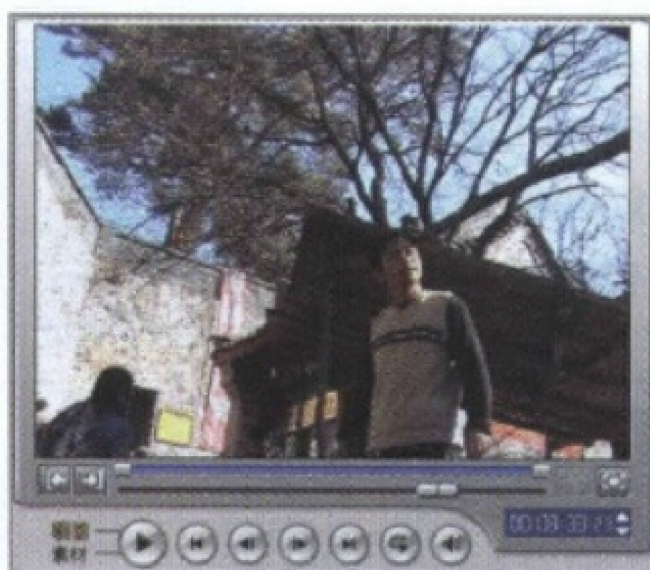
锐化处理后的视频仍然偏暗，可以用“亮度和对比度”滤镜修改。仍然将滤镜拖到剪辑上，在选项面板“已用滤镜”栏选中“亮度和对比度”，点击“自定义滤镜”。参照锐化滤镜的方法，将开始的亮度调为10、对比度为20，而结束点源视频已经足够亮度，亮度和对比度为0就可以了。



与数码照片不同的地方在于，视频是连续的。这段剪辑的亮度变化是先变暗后变亮，要整个片断使用同一滤镜参数显然不合适。这时候需要在中间设置较高的亮度。拖动播放条找到中间最暗的时间点，点击原图预览下面的“+”按钮在该点添加滤镜参数的中断点，这样该点的参数才可以设置（否则由软件根据两端参数按渐变规律计算数值）。设置该点亮度为15、对比度为20，点击确定保存。

童心未泯——添加卡通注释

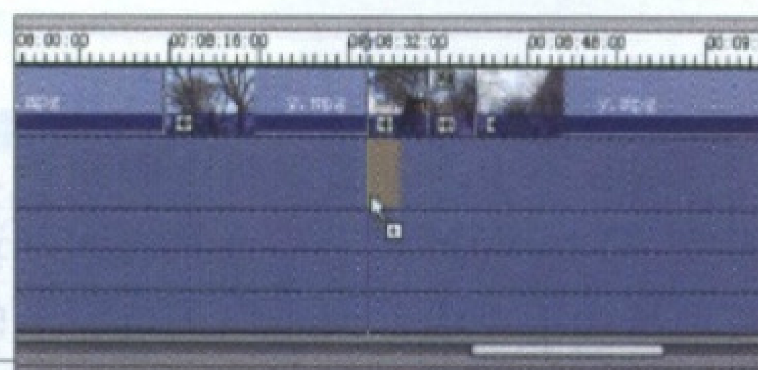
在很多喜剧节目中会出现很多动画镜头，比如说某个思考的片断可以出现一个卡通的问号，或者一个气泡；或是用一个大锤将人击扁，这种效果是非常有趣的，下面看如何实现。本例中某男正在思考天上飞的是什么大鸟（其实是飞机），看起来倒有些可爱，为了突出这种可爱，不妨用气泡为他的想法作注解，以表现他的童心未泯。



①他在看什么？又在想什么？不妨在视频中给出解释。



②将素材库转到“装饰”→“对象”，这里有不少卡通图形可以使用。另外将编辑面板转到时间轴视图。



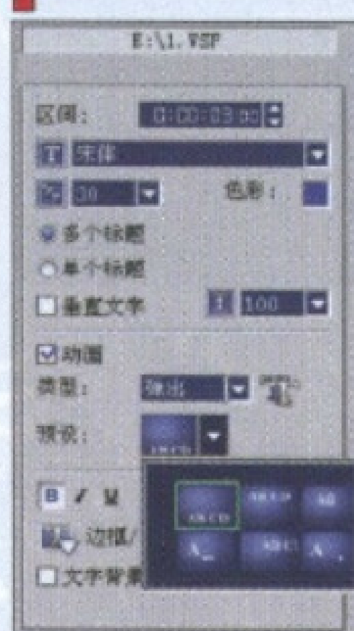
③将素材库中的D13.png（气泡）拖动到编辑面板的覆叠轨上，起点与刚才预览的时间点对齐（如果不好找位置可以点击“+”扩大视图）。



④选中覆叠轨上的D13.png，将选项面板转到“动画与滤镜”页，在预览面板中将气泡移动到右上方，以不挡住人物，且气泡尾巴离头部较近为准。虽然此时预览气泡外边有白色背景，但在项目中预览时不会出现。在选项面板设置“方向/样式”如图，其他保持默认。



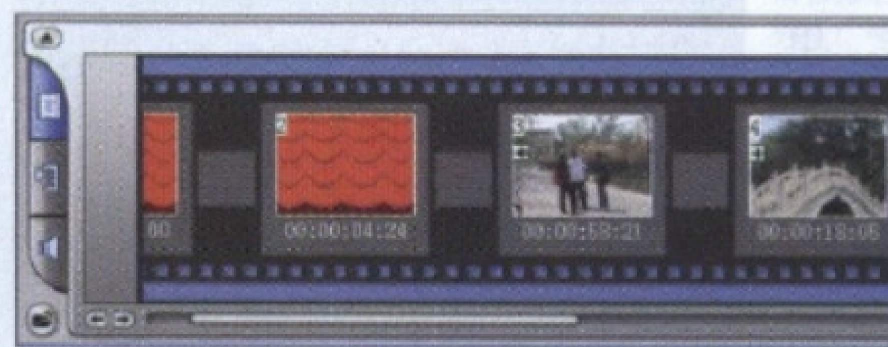
⑤不选中任何剪辑点击编辑面板时间轴视图的标尺预览效果，然后点击步骤面板的标题按钮在气泡内添加文字“天上飞的是大鸟吗？”注意由于不是标题，字体设为30即可，通过回车等控制文字在气泡内。



⑥为文字设置动画效果，如图所示。

变幻莫测——三维转场

做了这么多不同的渲染，如果直接将各剪辑相连接，各种风格的剪辑之间没有过渡，必然让人感到突兀，所以需要在剪辑之间设置转场。转场也是视频制作中的常用效果。一般来说使用什么样的转场效果差别不大。本例制作的视频剪辑之间画面相关性不大，为了避免切换时画面变化太大，使用转场效果可以做出渐变的切换。而本例是以回忆为主题的，使用三维转场给人以空间变换的感觉，用到此处再好不过。

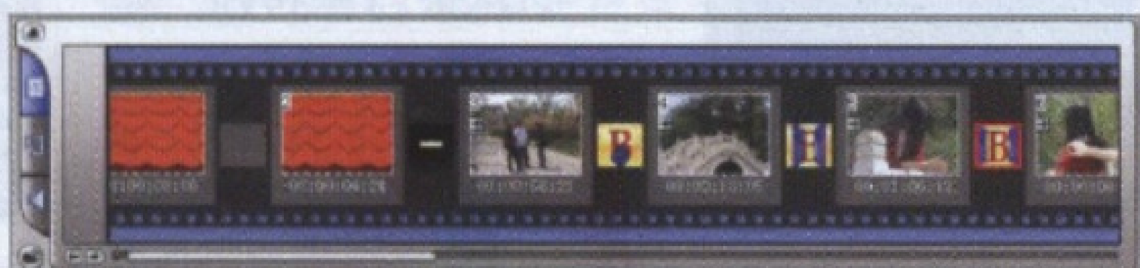


①点击步骤面板的“效果”按钮，并将编辑面板转到故事板视图，可见个剪辑之间出现灰色方框，这是用来放置转场效果的。



②素材库也变为转场类，通过下拉菜单选择“三维”子类。

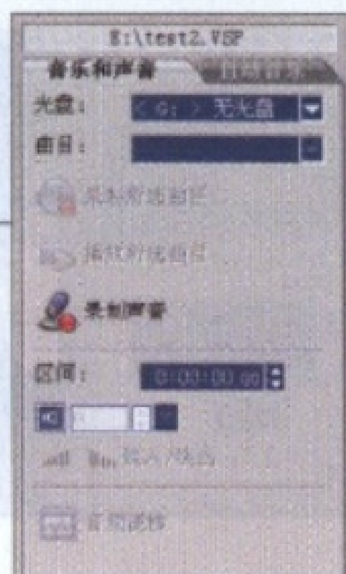
③为各剪辑的连接设置转场，每次不同。不过注意开始的标题片断和重放片断不能使用转场，否则效果全无。一般来说有场景变换的时候才用转场。

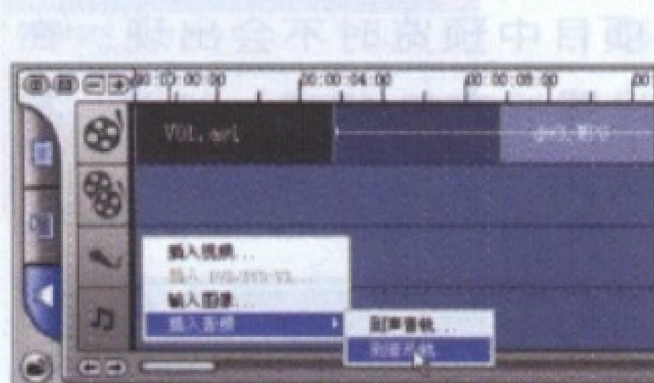


天籁之音——背景音乐

现在不少人都喜爱听电影原声，添加背景音乐可以很好的烘托场景气氛，看完《Titanic》的无不为其宏大深远的场景感染，这其中背景音乐的大气磅礴可谓是功不可没。而本例是圣诞节的留念，应该用圣诞节的音乐，舒缓的“平安夜”非常适合。

①点击最上面的“音频”按钮进入编辑界面。编辑面板有专门的音频视图，而时间轴视图也有声音和音乐轨，但是两者是有区别的。



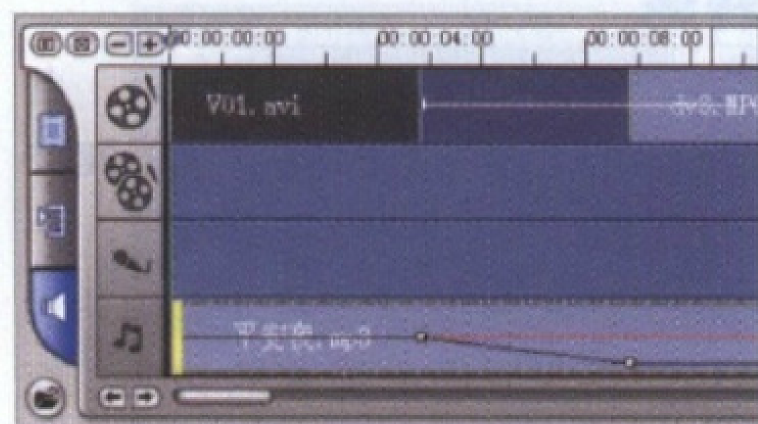


②选择“音频”视图，在时间线上点击鼠标右键选择“插入音频”→“到音乐轨”，选择“平安夜.mp3”作为背景音乐。

③在第一个渐变开始的时间点，将鼠标放到音乐轨直到变为黑色箭头，左键点击添加一个白色方框。

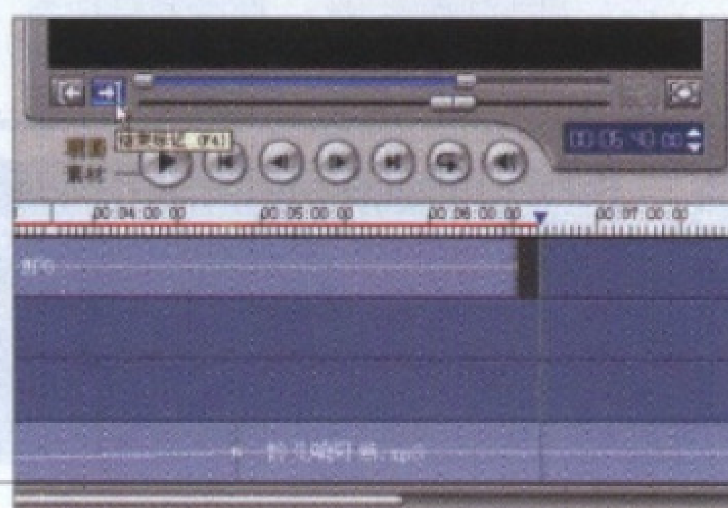


由于第二段剪辑从第一个渐变开始时已经开始了，所以背景音乐应该从这时开始渐弱。



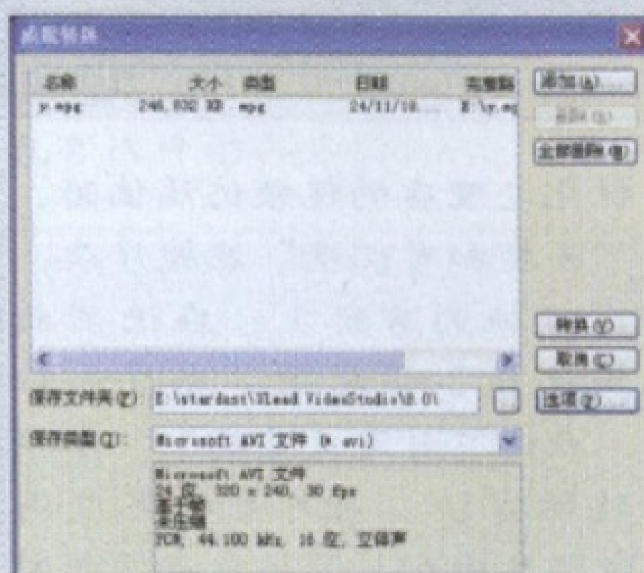
④同样方法在渐变结束点添加方框，并竖直拖动方框到接近灰色虚线。这条以方框为转折点的黑色实线控制音乐的声音大小，在后面降低声音是为了使原剪辑的原声能够清晰。

⑤背景音乐相对于整个项目时间不够，重复添加。最后音乐长度超过了视频轨，单击编辑面板空白处不选择任一剪辑，点击面板上视频结束点的标尺设置蓝色标识，点击预览面板的“→]”（结束标记）或按F4，标尺上出现红线表示项目的预览范围。

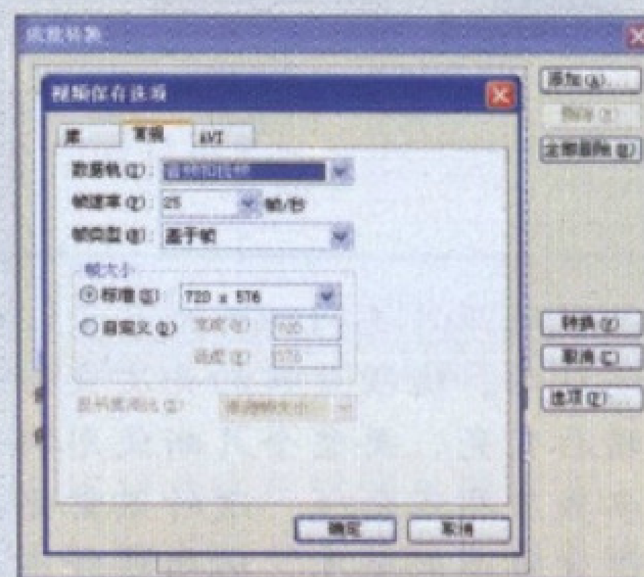


视频格式转换

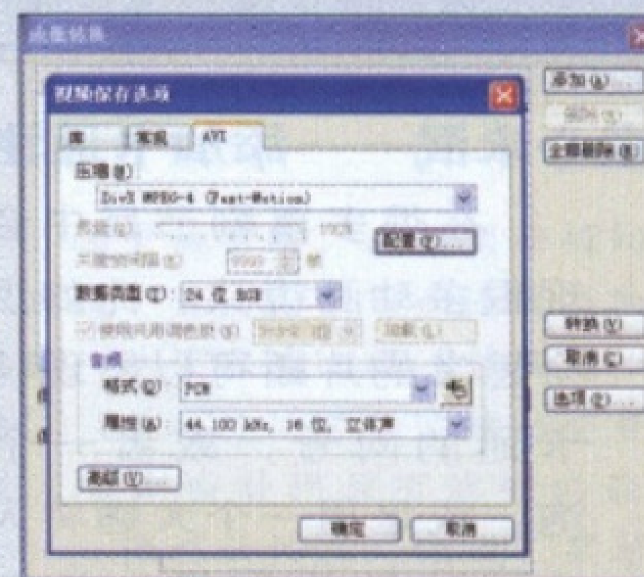
会声会影8还可以成批转换视频格式，对于经常需要压缩DVD电影以节约磁盘空间的用户是非常便利的工具。



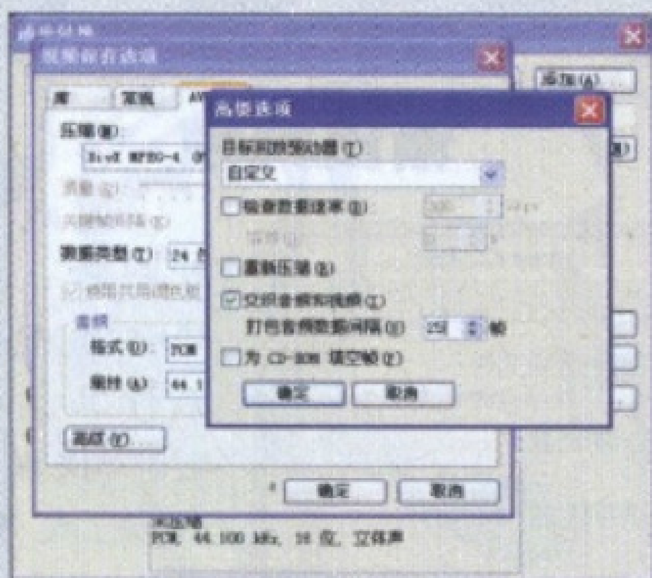
选择“工具”→“成批转换”打开对话框，点击“添加”按钮添加需要转换的视频文件。这里可以用Ctrl和Shift键多选。设置好输出保存路径和格式（本例使用AVI格式，可以有很多编码方案供选择），点击“选项”进行输出格式的详细设置。



在弹出的“视频保存选项”对话框切换到“常规”页，设置如图。注意“帧速率”一定要和源文件相同（如果两个源文件帧速率不同，应该分两批处理），否则动作会变形。帧大小可以与源文件相同也可以更小以减小文件大小，但不宜扩大。



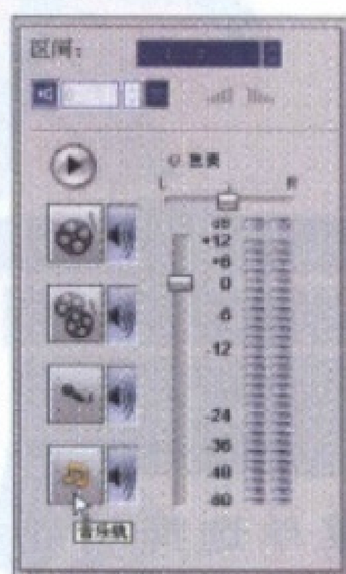
切换到AVI页（如果输出格式选择MPEG或其他，该页会有不同的名称和选项），设置音视频的压缩格式。本例设置视频压缩为DivX Mpeg-4，这种格式压缩率高而且质量还不错，用来储存电影是非常好的选择。



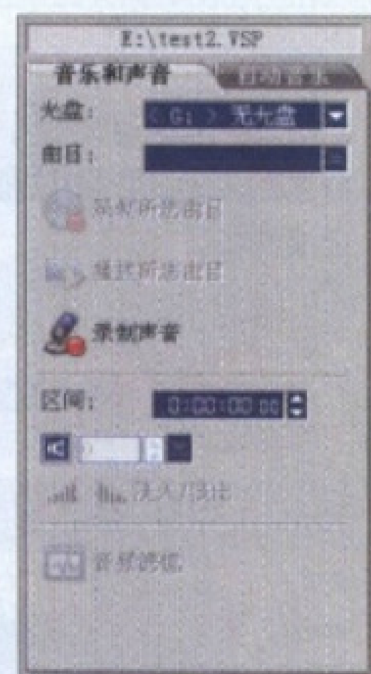
点击"高级"按钮，勾选"交织音频和视频"，并设定"打包音频数据间隔"为25帧（1秒），这样可以充分防止转换后音视频不同步的现象。保存设置。



点击"成批转换"对话框的转换按钮即开始转换，此过程可以通过Esc键取消。



⑥将蓝色标记移动到最后转场的结束点，点击编辑面板的"音乐轨"按钮，拖动选项面版的音量调控到0.0，将原来降低的声音调回正常。



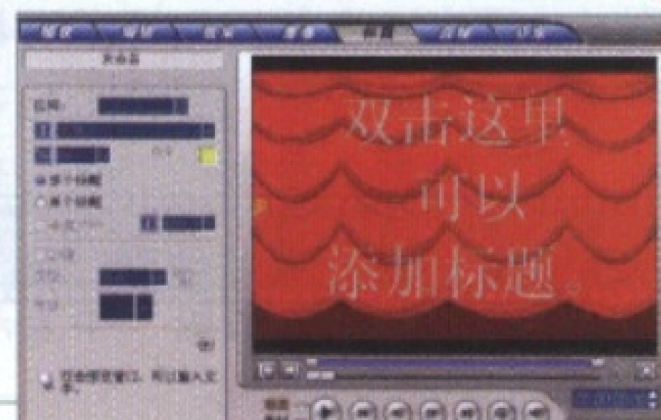
⑦将编辑面板切换到时间轴视图，蓝色标记依然在最后转场的结束，点击"录制声音"按钮为最后的场景进行录音，时间到最后场景结束即可。录音文件将直接加入音频素材库并加到编辑面板的声音轨。

好的开始就是成功了一半——制作片头

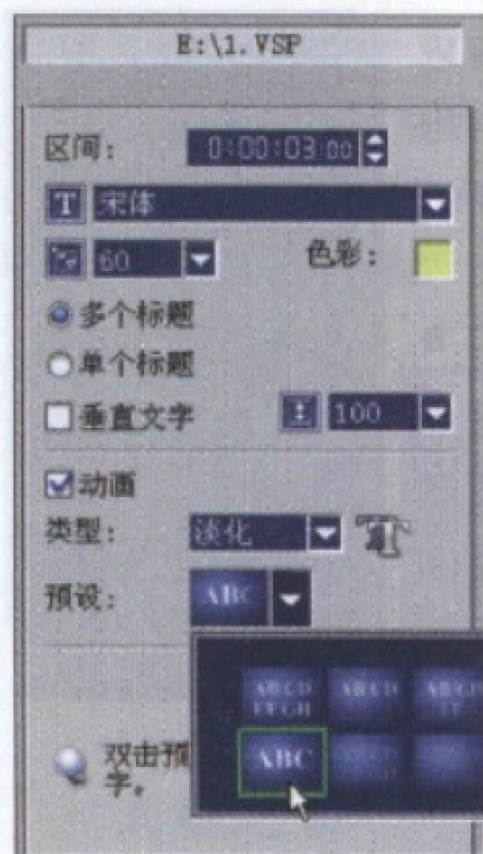
好莱坞大片的片头或是激烈澎湃，或是瞬息万变，或是疑点重重，总是在电影刚开始就能抓住观众的心。所以一个好的片头是很重要的，下面来制作个人视频的片头。这次要制作的视频不是电影，而是回忆录，因此选择拉开帷幕的剪辑做片头。



①V02.avi是一个大幕徐徐拉起的动画，非常适合用做片头。点击素材面板的下拉菜单选择"视频"，拖动素材"V02.avi"到故事板最前面作为片头画面。在素材面板或故事板选中这个素材可在预览面板进行预览。



②只有这么一段动画还不够，在开始添加视频的题目和介绍是必要的。选中故事板上的片头剪辑，点击步骤面板的"标题"按钮，操作面板变为时间轴视图。双击预览面板可以在点击处打开输入框。



③为了使标题更加绚丽突出，需要做一些字体设置，包括颜色、阴影等。这里设置片头标题的文字格式为“宋体”、大小60，点击“色彩”后面的方框设置文字颜色为黄色。勾选“动画”前面的选择框，点击“类型”后面的下拉菜单选择“淡化”，然后点击“预设”下拉菜单选择该类的预设方案，在预设动画中可见第二排第一个类似于打字效果，好吧，就它了。

多个标题和单个标题

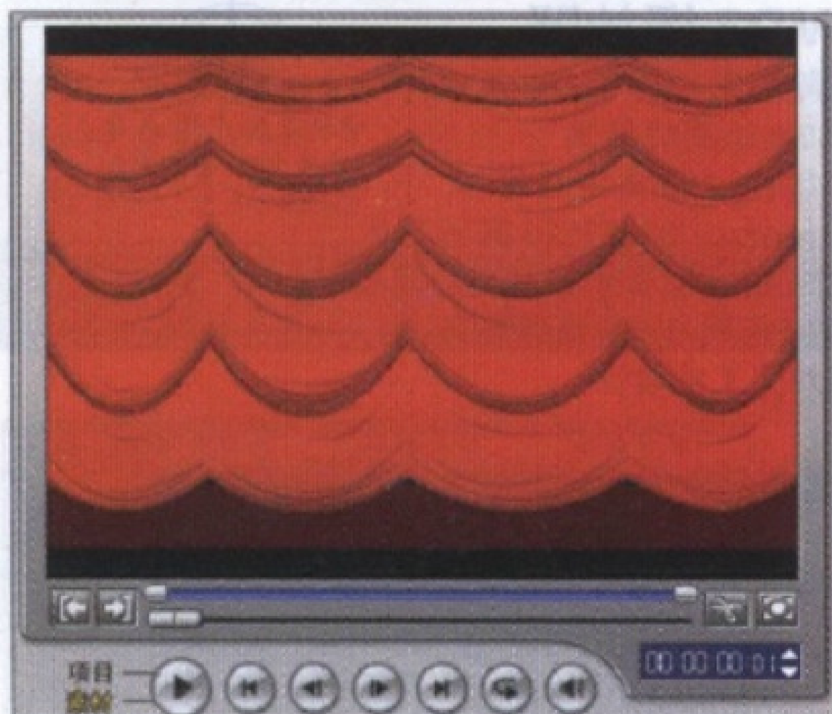
多个标题的文字可自由移动，不受预览面板的文字框限制。单个标题只能在文字框范围内，而且不能移动，其排列只由软件控制。

另外，由于这里添加的字幕在制成影片后是嵌入视频，无法在完成片中消除字幕。而且如果是对话，添加字幕将是相当耗时间的工作，因此除了开始、结束等标题之外不建议在这里添加字幕，更好的办法是使用VOB或SRT等外嵌字幕软件制作，这里就不详加介绍了。



④先在预览窗口输入框输入标题“2004圣诞留念”，选中全部文字，点击“更多选项”按钮，点击B加粗文字，点击“边框/阴影/透明度”按钮，在弹出对话框切换到“阴影”页，选择阴影效果为第4个（突起阴影），然后点击下面的小方块设置阴影颜色为蓝色，这样有最佳的对比效果。

前面的设置效果是标题一边出现，大幕一边拉开。而我们熟悉的效果是标题出现并隐去后大幕才拉开，现在来制作这个效果。



⑤继续使用时间轴视图，选中大幕的剪辑V02.avi，点击预览面板时间码的最后一位（帧数）使数字闪现，点击向上肩头将预览位置调到第一帧，单击剪刀按钮将第一帧与后面剪开。

⑥点击编辑面板“缩放到”按钮选择1帧然后选中刚才剪出的第一帧剪辑，将鼠标移到其结束处变为双向箭头，按住鼠标左键向后拖动剪辑的结束点到与标题轨的“2004圣诞留念”标题结束处，这样第一帧就将延续到标题结束。



输出视频

完成了所有制作，最后的任务就是输出作品，会声会影8提供的输出方式有多种，可直接刻录光盘，也可输出为各种格式的视频文件。点击步骤面板的“分享”按钮（插图7）。点击“创建视频文件”打开菜单（插图8），选择“PAL Mpeg2 720×576（25fps）”。

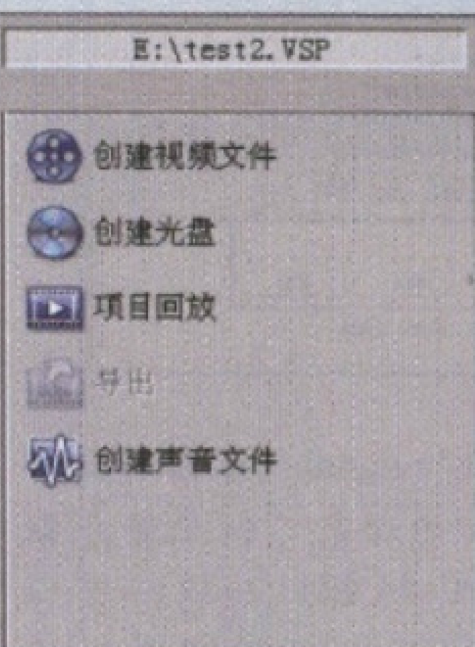


插图7

在创建视频文件对话框中设定保存路径和名称，点击“选项”进行详细设置（插图9）。在弹出的对话框选择“预览范围”（即只输出预览范围的视频），取消“创建后播放文件”前面的选择框，其他保持默认。点“确定”保存。

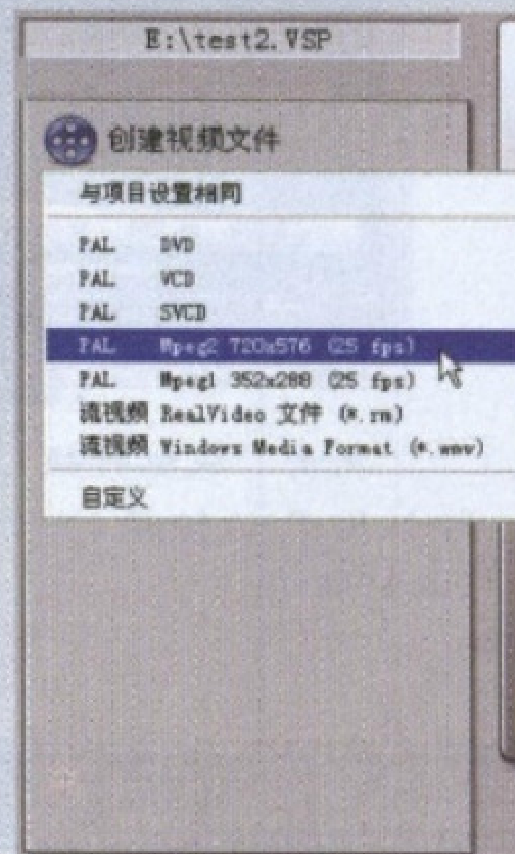


插图8

会声会影8也可直接将制成的视频刻盘与他人分享。由于不是本文主题，并且非常简单，不再赘述。

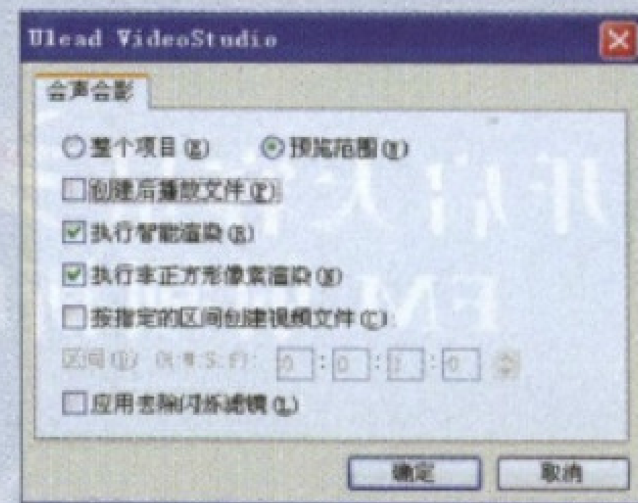


插图9

制作节日的视频不仅可以留作纪念，还是展现个人的机会，现在网上流传着不少个人DV作品，DV文化已经受到了关注，平凡的生活中也可以产生艺术。

声色俱全
动态电子书制作

■广东 False Face

随着Internet的发展，阅读方便、界面美观的电子图书已成为网络世界中纸张书籍的替代品。电子图书与传统书籍的区别在于其多媒体特性，不仅带给人们全新的阅读观感，并且逐渐改变着人们的阅读习惯。流行的电子图书有多达数十种文件格式，网络中最为常见的莫过于EXE、CHM及PDF格式。PDF格式（使用Adobe Acrobat制作）具有精美大方、浏览方便、安全性高等优点，但不支持CSS、Flash、Java、JavaScript等基于HTML的技术，适于制作静态电子图书。而制作具有动态效果的电子图书，CHM和EXE格式是最佳的选择。

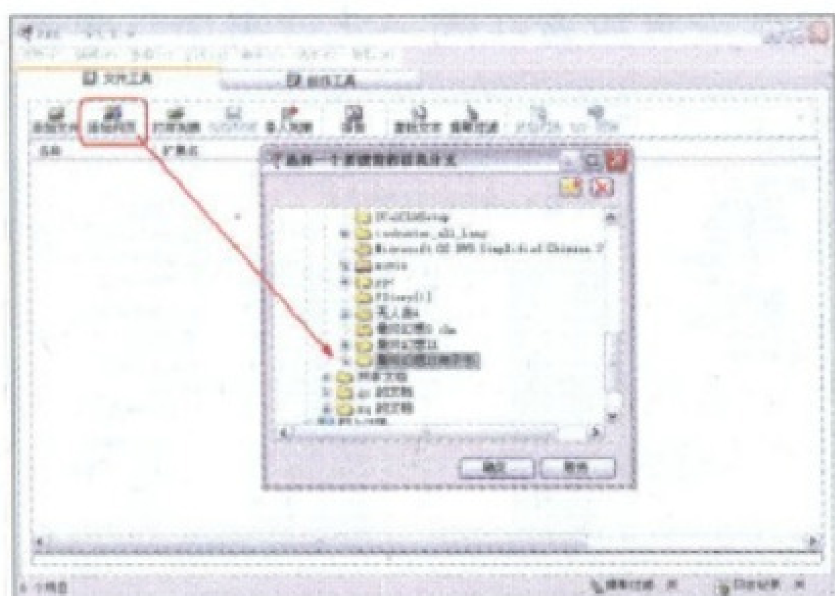
CHM电子书制作


图1

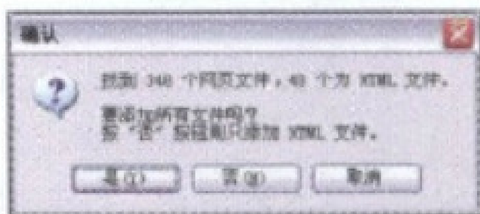
制作CHM格式电子书的工具软件不少，其中功能最强大的非"HelpwareFAR"（http://soft.563.net/soft/12377.html）莫属，尤其对Flash的完善支持是多数制作工具不具备的。尽管界面不够友好，但用来制作CHM格式文档仍然非常值得。下面以天幻网《最终幻想IX》的专题网页（http://www.squarecn.com/ff/zhuanti/FF9/index.html）制作电子书为例，介绍它的制作流程（图1），只要先将专题上链接的所有网页文件使用SuperBot（http://www.skycn.com/soft/195.html）等离线浏览工具下载到硬盘中同一文件夹。

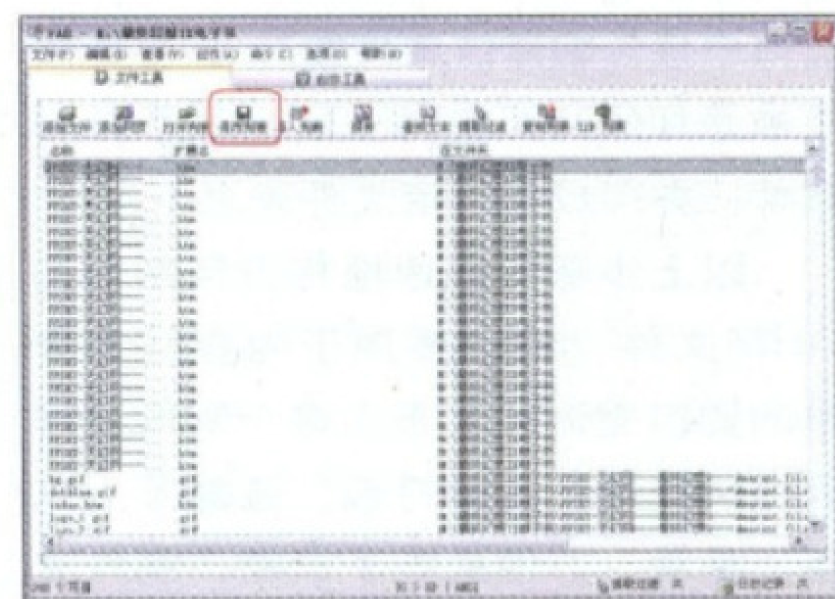
CHM格式是微软1998年推出的帮助文件系统，用于替代此前操作系统中的WinHelp帮助系统。由于CHM文件基于HTML文件特性，所以在Win98中又被称作"已编译的HTML帮助文件"。其优点在于，对于被IE浏览器支持的JavaScript、VBScript、ActiveX、JavaApplet、Flash等技术及常见图形和音视频文件都能完美支持，此外还能通过URL链接与Internet联系。而缺点在于要求阅读者的操作系统必须是Win98及以上版本，而且安装有浏览器IE3.0或以上版本。

一、快速制作

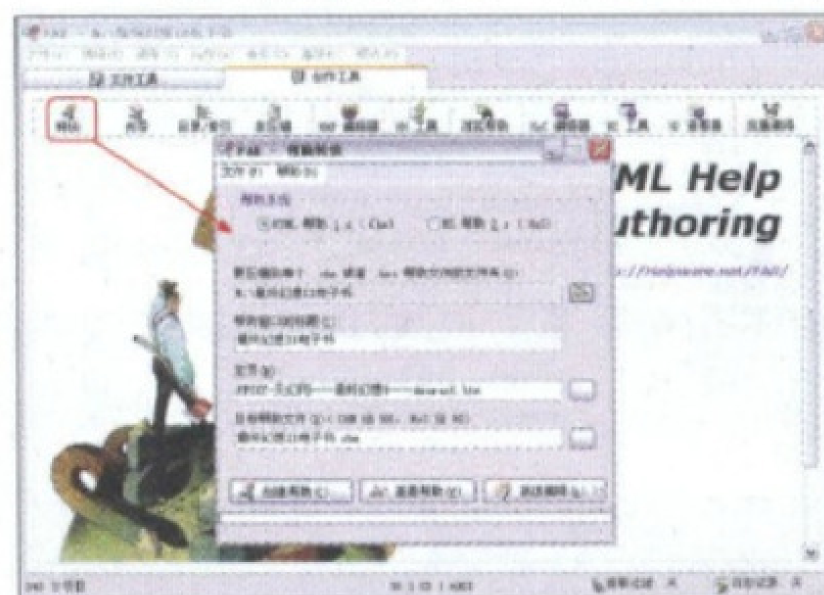

图2

1.将主界面切换到"文件工具"窗口。鼠标单击工具栏上方的"添加网页"按钮来建立一个文件列表，在弹出对话框中选择存放资料的文件目录，软件会自动添加所选目录以及其子文件中的所有文件（图2）。确定后出现一个对话框显示所选文件夹下面的文件总数和HTML文件数，并询问是否添加所有文件（图3）。如果用户制作的电子书资料为纯文本，并未包含图片以及其他多媒体文件，可选择"否"，否则选择"是"，本例中选择"是"继续。所选文件夹下面的文件出现在窗口显示区中，单击"保持列表"按钮将此文件列表保存在磁盘上，以便重复多次处理（图4）。

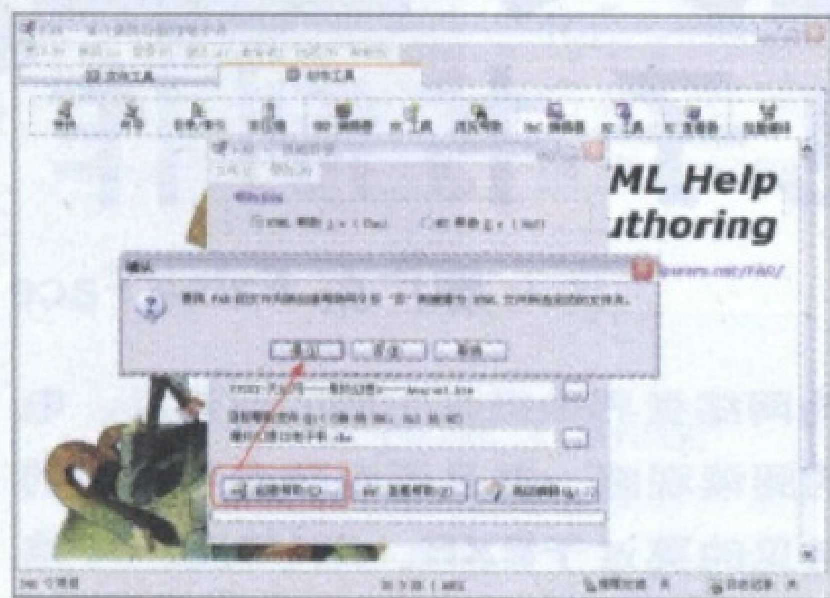

图3


图4

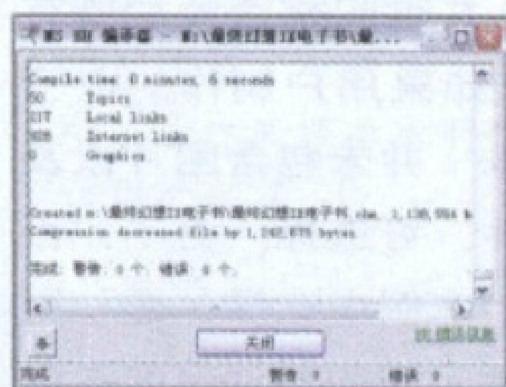
2.将主界面切换到"创作工具"窗


图5

口，单击工具栏中的“特快”按钮，启动“帮助特快”功能对话框（图5）。设置好目标文件的位置、文件名、帮助窗口的标题，并选择一个文件作为默认首页面。注意帮助窗口的标题也就是CHM文件中看到的标题文字。设置好上面参数后，单击对话框

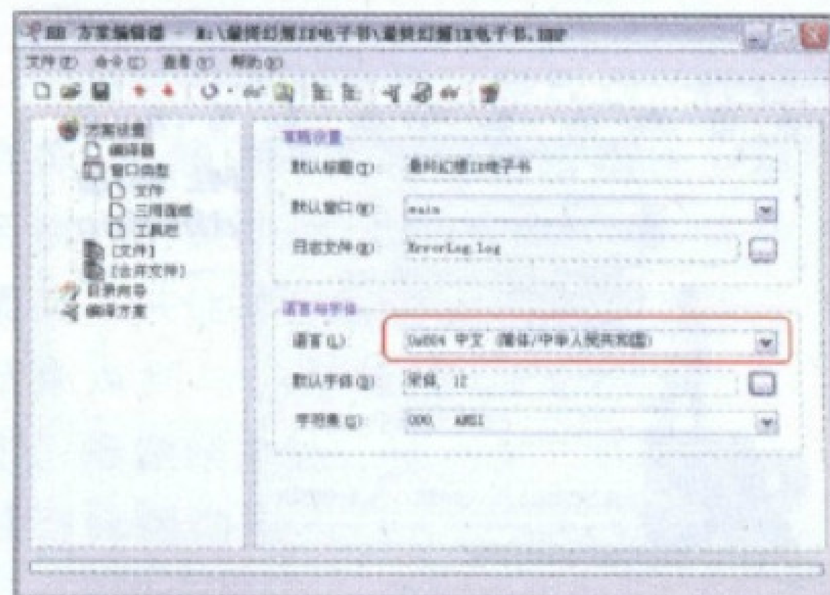

图6

底部的“创建帮助...”按钮，会弹出一个确认对话框（图6），选择“是”则使用Far文件列表创建帮助，如选“否”则自动搜索选择文件中的所有HTML文件来创建。本例点击“是”继续。接下来软件开始自动编译列表


图7

窗口中所有文件，编译完毕后在弹出窗口中报告编译信息（图7）。至此所有被添加的网页资料已被制作为CHM文件，并存放在设定文件夹之下。

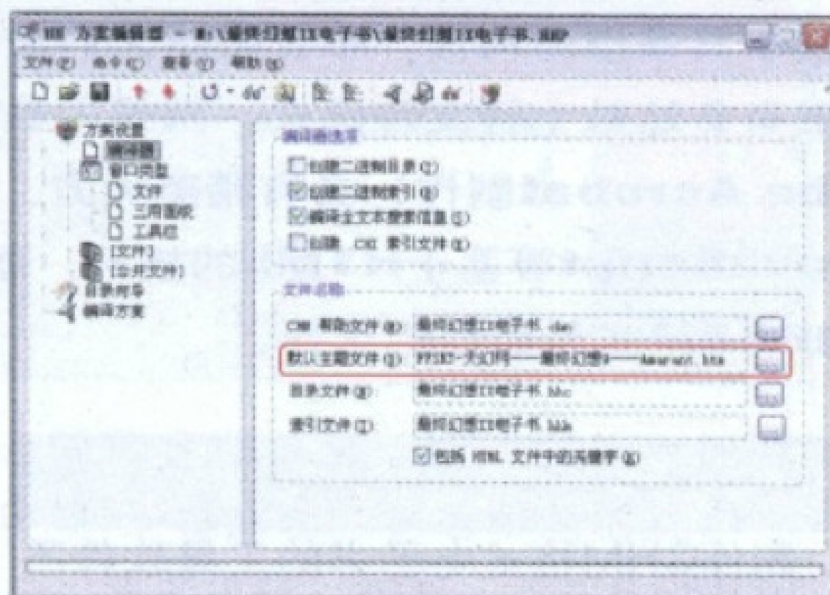
以上步骤能快速地将资料制作为CHM文件，但只适用于内容结构简单的资料交流和发布。这个制作过程只是简单进行资料打包，还算不上完整、美观、方便的电子读物。制作完美的电子图书还需要进一步加工处理，即使用快速制作功能对话框右下角的高级编辑功能处理。


图8

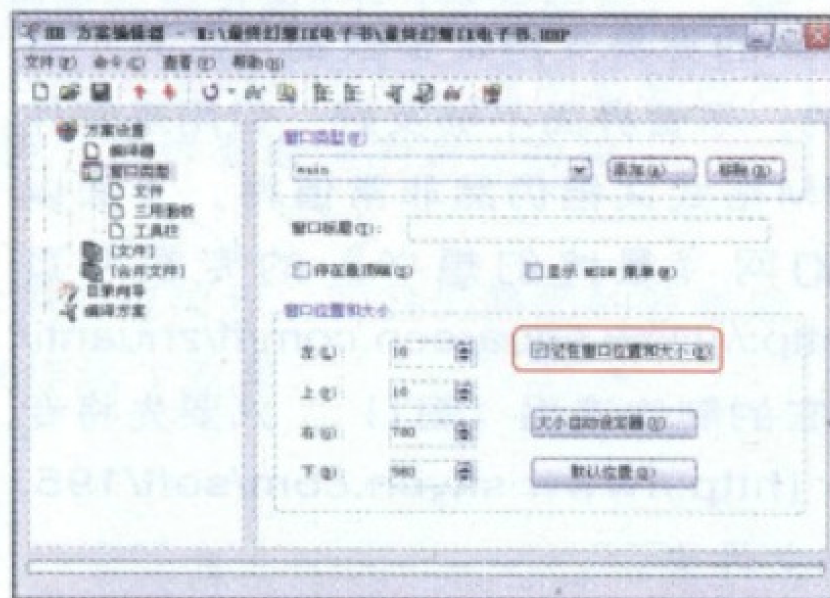
二、完整制作

1.单击帮助特快功能对话框中“高级编辑”按钮，在下拉菜单选择“转到高级方案编辑器”，打开高级编辑功能窗口。点选窗口左边树状选项中的“方案设置”（图8），这里可设定制作的电子书的语言内码和字体，由于通常制作中文的电子图书，此处将“语言”修改为“0x804 中文（简体/中华人民共和国）”，否则编译出的目录结构会出现乱码。

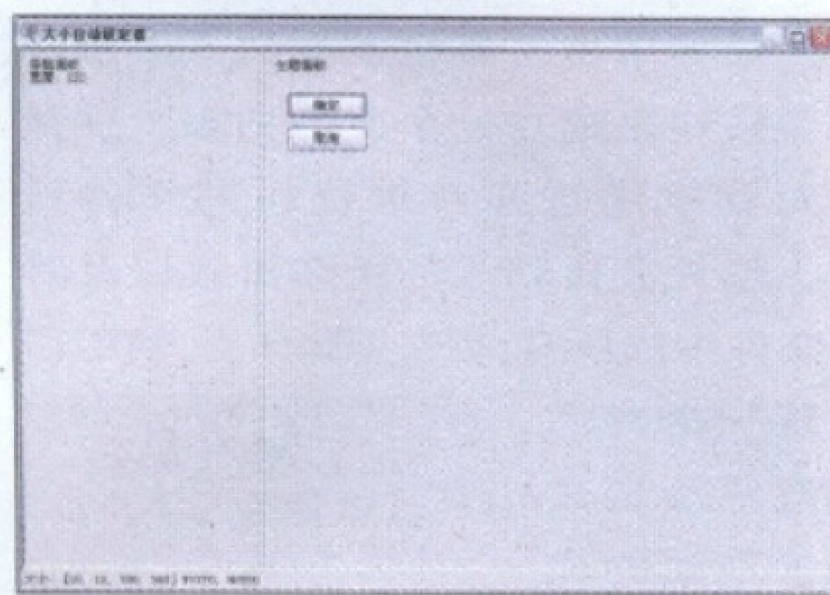
2.继续点选窗口左边树状选项中的“编译器”选项切换到编译器窗口


图9

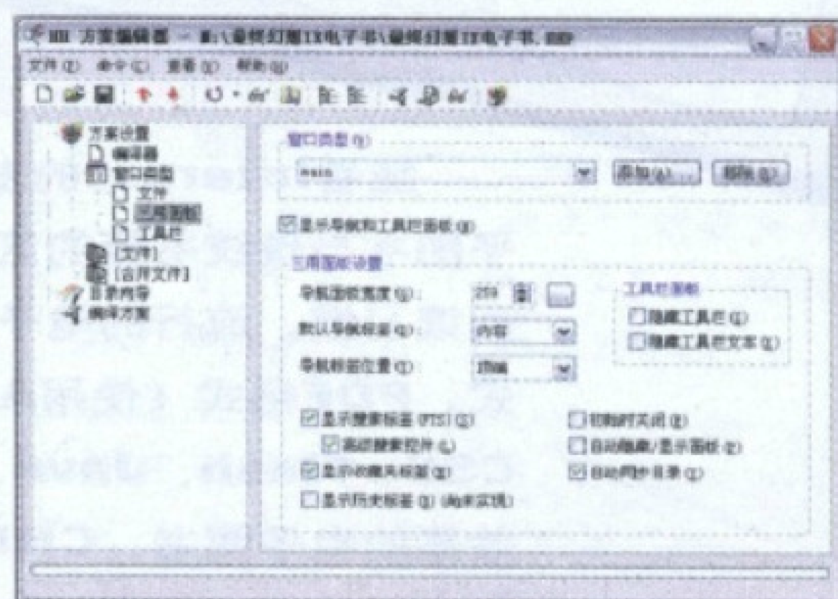
（图9），设置电子书打开时的首页，其他选项保持默认即可。

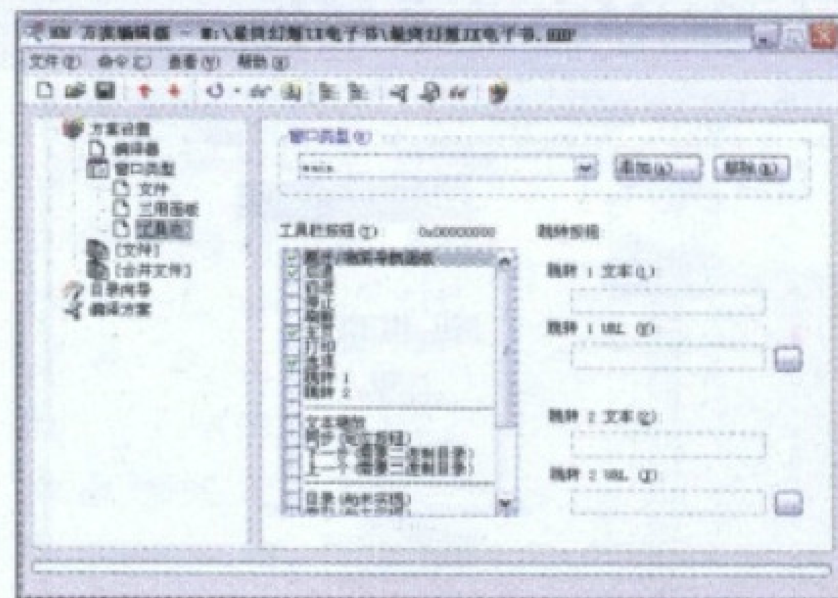

图10

3.切换到窗口类型面板（图10），在“窗口位置和大小”设置框中，“左、右、下、上”选项可设定电子书窗口打开的默认位置和大小，用户应该根据资料网页的分辨率来适当设置，更简单的办法是点击“大小自动设定器”按钮，调出虚拟窗口设置器（图


图11

11）。用户只要使用鼠标拖放就能轻松直观地设定窗口的大小、位置及导航栏的默认宽度和位置，最后点击“确定”返回窗口类型主面板，此时窗口位置和大小选项已自动完成设置。由于用户的显示器分辨率和阅读习惯未必一样，这里要勾选“记住窗口的位置和大小”选项，这样电子书会记住阅读者所做的窗口调整，并在下次打开时自动采用阅读者窗口设置。


图12


图13

4.窗口类型主面板下的“三用面板”和“工具栏”（图12、13）是对电子书导航面板与工具栏的外观具体设置，都可根据用户的制作需要进行自由的设置。当然也可选择不附带导航面板和工具栏，这时需要依靠页面上的链接来翻页转向，当然制作工作也会更加困难和繁琐。继续切换到“文件”窗口，在这里可规划整个电子书的资料内容。如果用户的资料网页并没有放置在同一文件夹中，单击


图14

窗口右上角的“选项”按钮就可以向列表中继续添加文件（图14）。切换到“合并文件”窗口，还可以将其他CHM帮助文件内容合并添加，前提

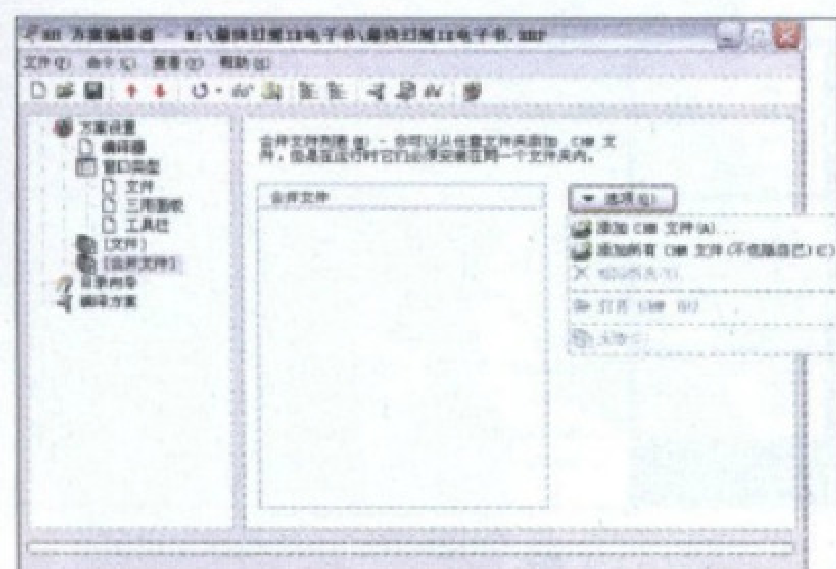


图15

是用户已经将所有CHM文件放置在同一目录下（图15）。

5.剩下的工作是内容、目录及索引结构的调整，这些将决定电子书的阅读操作性。点选窗口左边树状选项

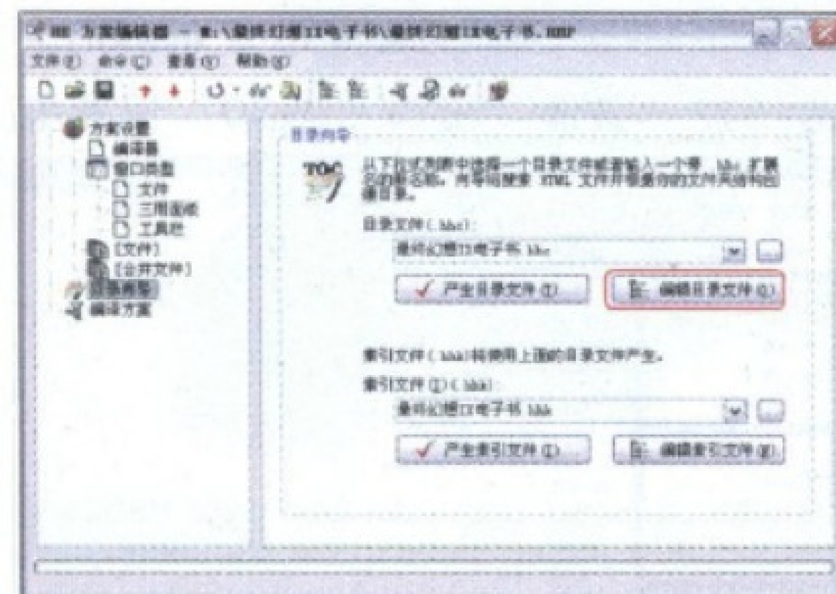


图16

中的“目录向导”选项切换到文件列表目录索引调整面板（图16），点击

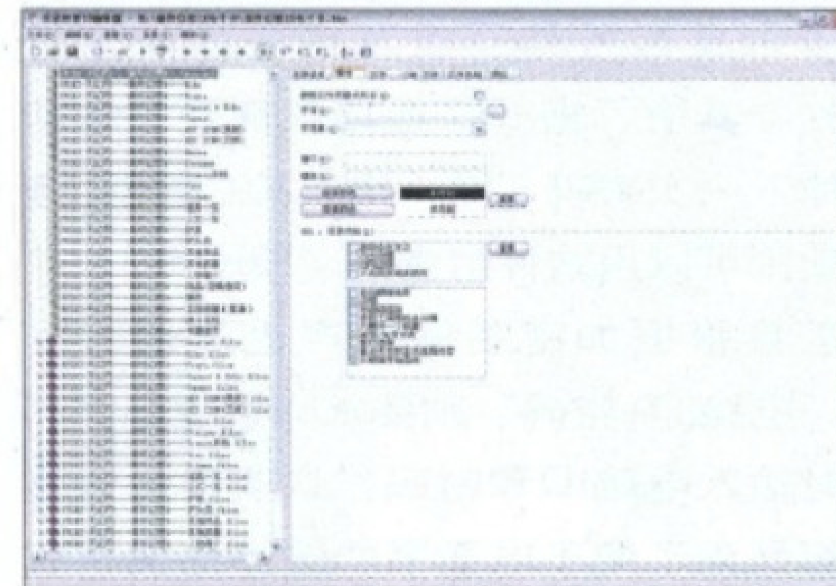


图17

“编辑目录文件...”打开目录和索引编辑器（图17）。窗口分为左右两个区，左边是软件默认的目录标签，可在此添加、删除及排序。而右边区域则分为几个功能面板，可在此设定目录网页的对应调整行为。由于软件会自动将所有添加的HTM文件添加为目录标签，因此常会因为网页结构而加入不正确的标签。如本例中所使用的资料网页中全部附带有评论窗口（图18），在“预览”窗口中可以看见这

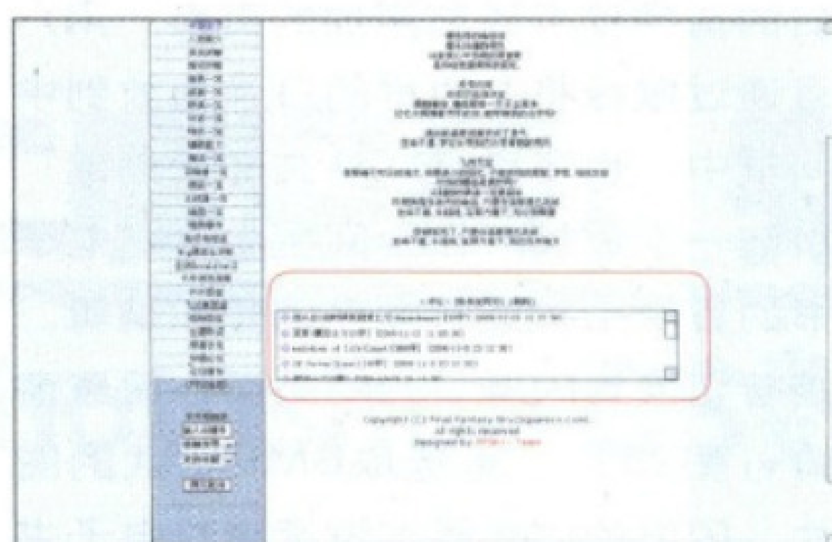


图18



图19

些评论网页也被错误地添加为目录标签（图19），因此选择所有错误的目录标签并删除。接着调整目录标签的结构顺序，由于调整操作都是依靠鼠标的拖放实现，这里的关键是“目录条目”窗口中鼠标拖放模式的设置。这里共有4种鼠标拖放模式，灵活使用拖放模式，以及修改相应的标签链接网页，就可以实现原来网站上多重目录嵌套的复杂结构（图20）。

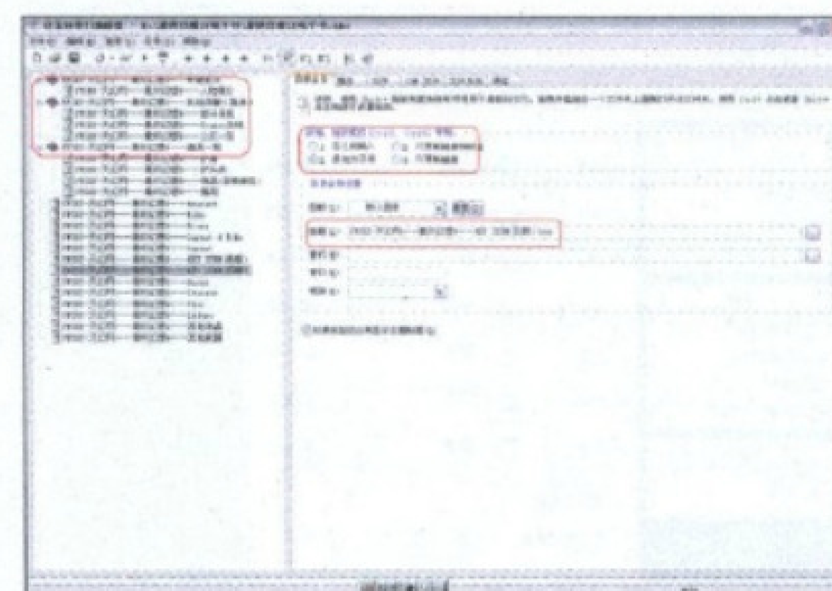


图20

6.整个目录结构调整完毕后，将右边区域切换为“预览”窗口，即可查看目录标签所链接网页的预览（图

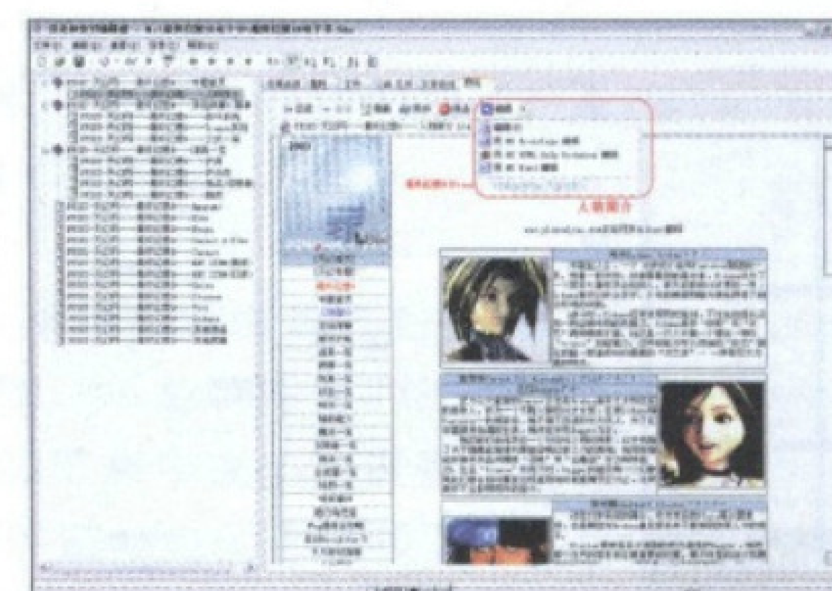


图21

21）。确认目录结构无误后，就可以开始编辑修改资料网页的内容了。点击“预览”窗口上的“编辑”按钮，即可调用记事本打开网页代码页，直接进行编辑。编辑完毕后点击窗口上的“刷新”按钮，即可看到修改后的网页。用户也可使用网页编辑器，只要点击“Edit”按钮旁的下拉列，软件就会列出系统中已安装的网页编辑器，点击可启动并载入相应的页面，这时还能加入原来没有的多媒体资源。

7.在完成所有工作后，保存并退出“目录和索引编辑器窗口”，并返回到高级编辑窗口。切换到编译面板，点击“编译方案”开始编译。

FAR的功能非常强大，远不止上述介绍，值得所有制作CHM电子书的用户去研究深入。

电子书反编译

出于兼容性考虑，有时候有必要将电子书反编译为文本。由于电子书的格式众多，通常需要使用对应格式的专用工具。不过miniKillEBook是一个例外，只要电子书是基于IE内核就能够反编译为其内容（http://www.newhua.com/popsoft/miniKillEBook_chn.zip）。由于IE内核的电子书是网络中交流的主要形式，因此软件极具实用性。反编译结果可以是原始的HTML文件，也可以直接存为文本文件。

miniKillEBook使用极简单。先打开电子书，然后启动miniKillEBook软件，使用鼠标将对话框中间的编译图标拖放到电子书的窗口上，软件就自动获得所需相关信息（图22）。然后设置反编译后输出的文件路径和格式，可勾选“以文本格式保存”，不勾选则保存为原始HTML文件，最后点击开始按钮软件即开始编译。

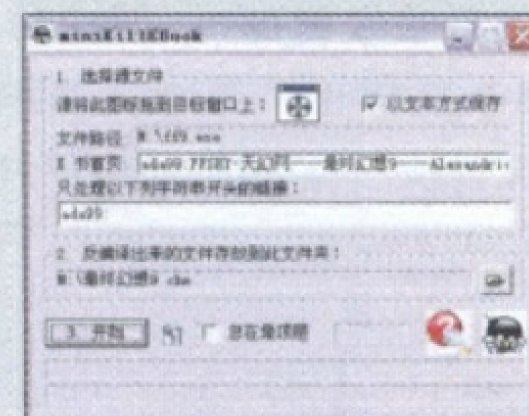
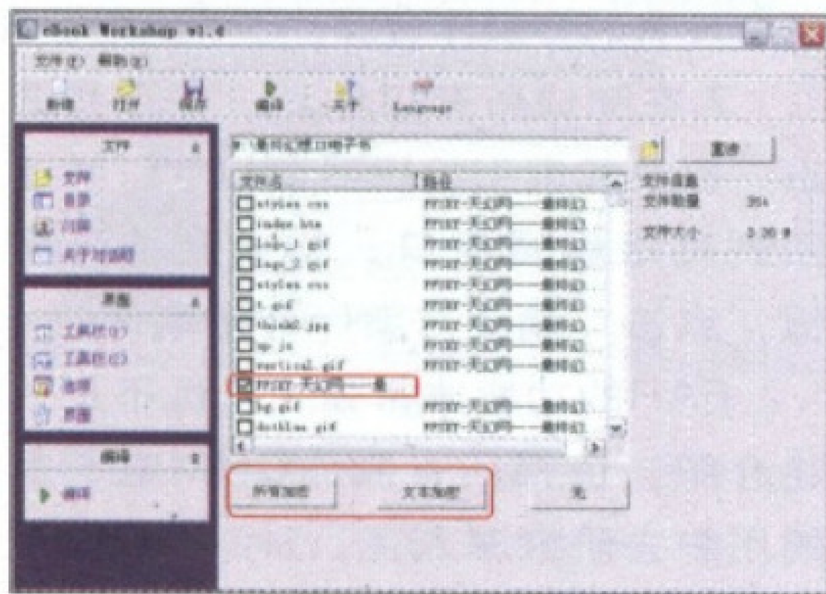


图22

EXE电子书制作

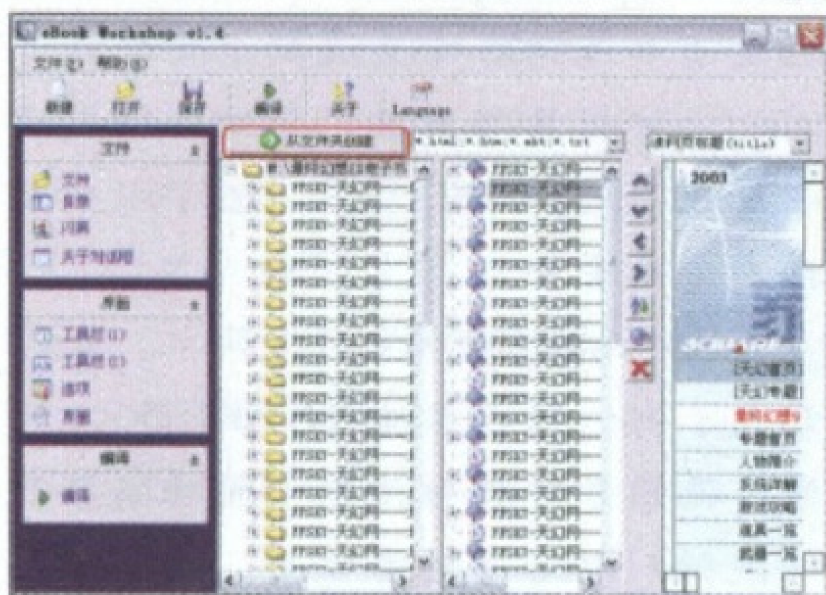
EXE是目前比较流行也是被许多

人青睐的一种电子书文件格式，它最大的特点就是阅读方便、制作简单，而且无需专门的阅读器支持。e书工场（eBook Workshop，下载：http://download.enet.com.cn/html/030212002082902.html）是较优秀的国产EXE电子书制作软件。制作EXE电子书的前期准备工作，同样是将所需要的网页和图片文件放到同一个文件夹里。

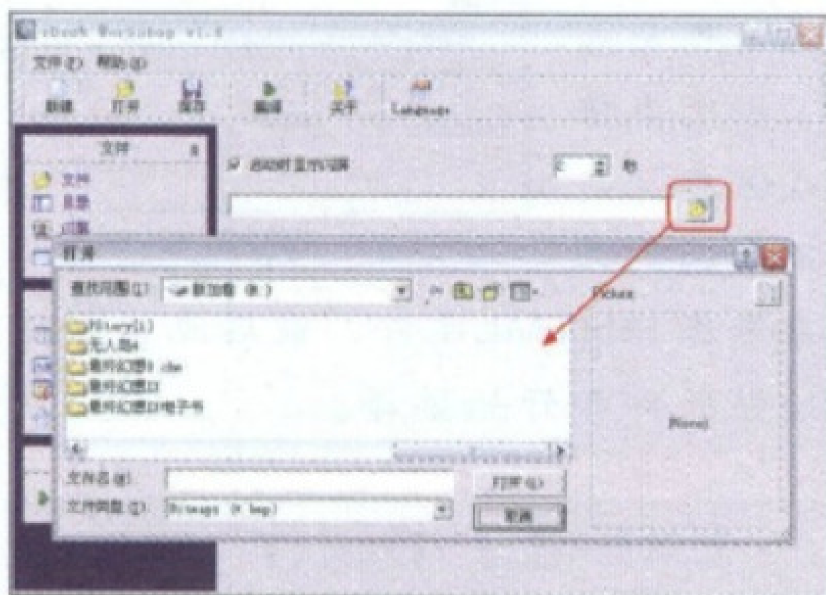

图23

1.单击窗口（图23）上的黄色文件夹按钮添加文件所在目录，在弹出对话框中选取资料网页的存放目录。之后界面正中窗口中列出所有添加的可编译文件，如果文件需要加密，可选择文件名前方的选择框，点击窗口下方的加密按钮即可。

2.点击界面左方的“目录”切换


图24

到目录设置窗口（图24），窗口中有3个选择框，最左为资料网页存放的文件夹，中间则是电子书的目录，最

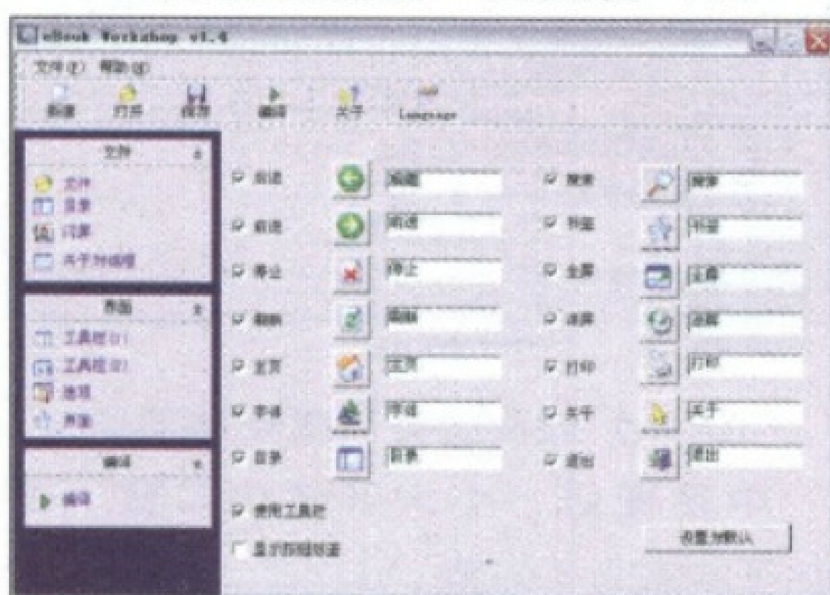

图25

右的选择框可预览添加的页面。用户可通过鼠标将左边框的目录拖放到中间框中，也可点击“从文件夹创建”按钮一次添加。在中间框中可对电子书的目录结构进行顺序调整和编辑。接着切换到闪屏（启动画面）设置窗口（图25），可选取BMP格式的图片。闪屏的效果能加深读者对电子书印象，但并非必要的制作元素，可不选以减低电子书的体积。继续切换到

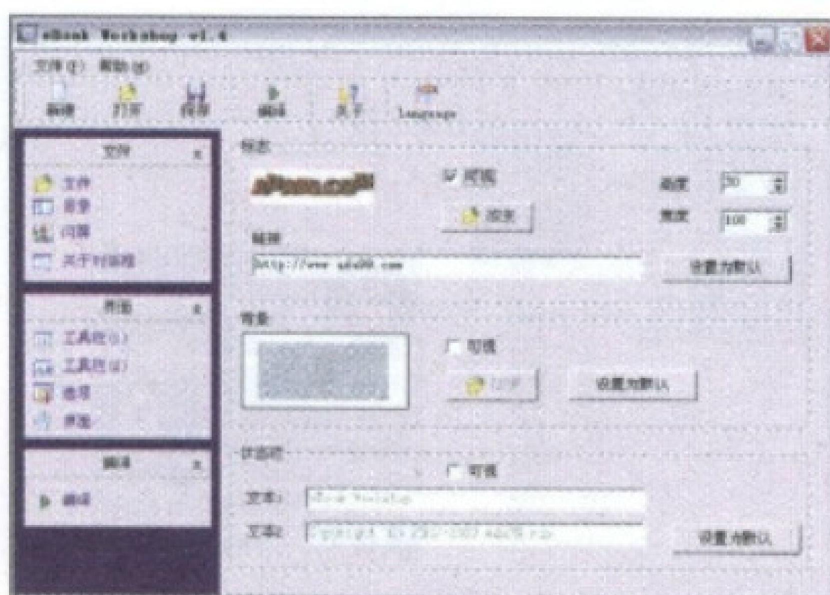

图26

“关于对话框”设置窗口（图26）添加要使用的网页，用户可预先制作一个关于对话框的网页，并存放在单独的文件夹中（一定放在资料网页文件夹中，不然软件会重复编译）。这同样属于非必要制作元素，只要在下面的“工具栏（1）”窗口取消“关于”功能选择框即可不添加。

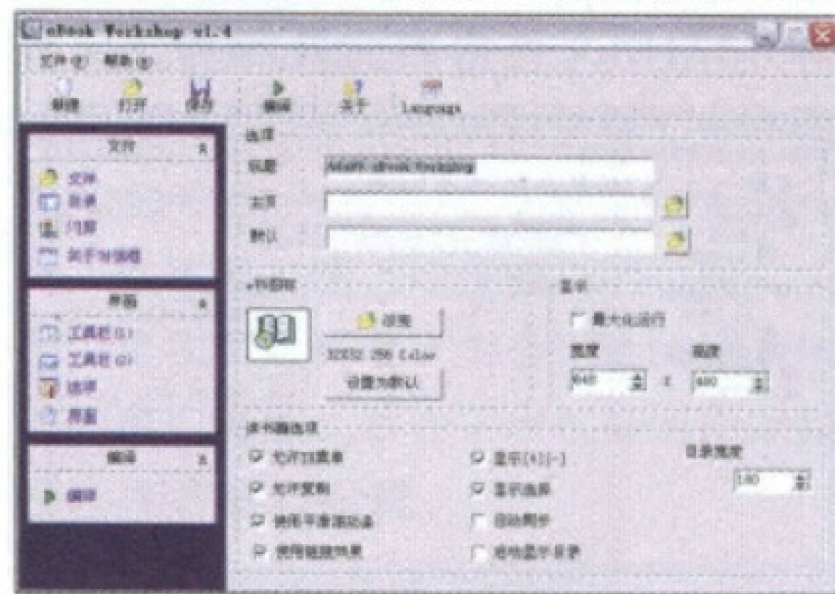
3.接着切换到“工具栏（1）”


图27

设置窗口（图27），这里可编辑电子书面板上的功能按钮，用户按照需要选择合适的按钮即可。“工具栏2”

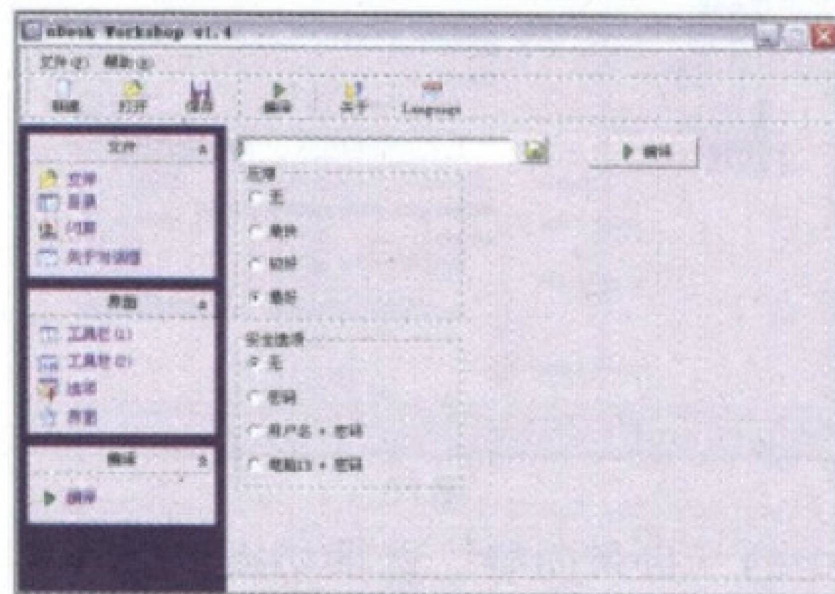

图28

（图28）则可设定另一些高级特性，比如电子书的Logo、工具栏的背景等，将预先制作好的文件添加即可。


图29

4.在“选项”设置窗口（图29）中可设置电子书窗口的各种特性，类似于CHM文件的“窗口类型”的调整。这里的关键设置是“默认”选项的设置，它就是电子书启动时的首页。

5.在“界面”设置窗口中，软件内置了15款不同风格的电子书skin。最后在“编译”窗口（图30）设置电


图30

子书是否压缩，以及相应的安全特性。其中“密码”选项只需要阅读前输入一次密码，而“用户名+密码”选项则可以用软件附带的“KeyMaker”工具根据加密关键字产生注册码，“电脑ID+密码”则要求阅读前必须同时输入电脑ID和密码，这些安全选项都是为了便于电子书的选择性发布和流通。最后在界面上选择输出路径，点击“编译”就可以欣赏到制作出的EXE电子书了（图31）。



图31

二度空间，完美打造

Photoshop CS数码暗房功能

连载（二）

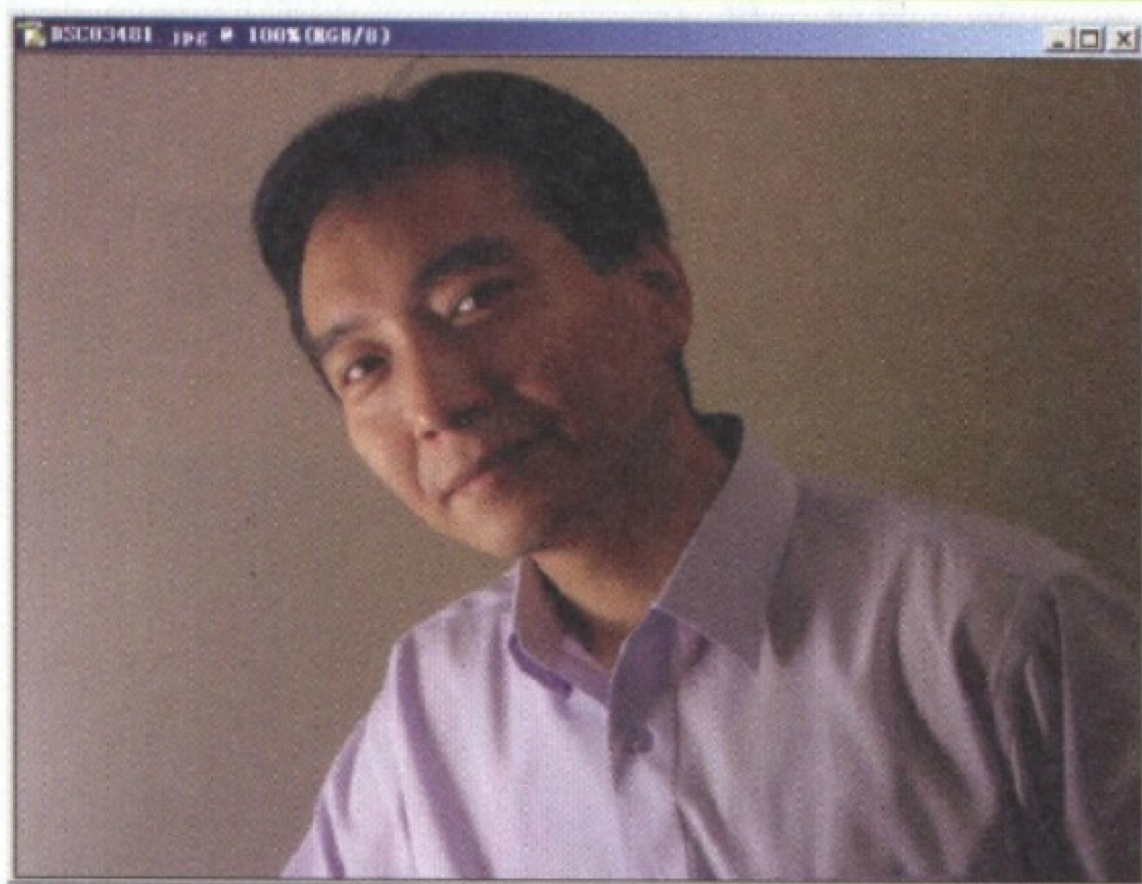
■北京 潇湘工作室

Adobe® Photoshop® cs

如何更精细地调节颜色？如何快速调节颜色？如何做出像镜头虚化般的景深效果？采用Photoshop CS。



一、直方图调板信息


图1

使用直方图调板可以得到图片色调的统计信息，用户可以以这些信息为参考设定修改的方式和参数。

如图1所示，这幅人像照片构图稳定饱满，人物神采飞扬，但颜色不够丰富、饱和，另外这幅照片是一架老旧的数码相机拍摄于昏暗的房间，没有用闪光灯。将它放大到100%，会发现上面有很多杂点。现利用Photoshop CS进行润色。注意，本小节操作在数码照片的前期处理中经常使用。


图2


图3

1.准备工作之一：去斑

选择“滤镜”→“杂色”中的“去斑”命令，参见图2和图3，那些暗藏在背景中的杂点一点点地融化了。

2.准备工作之二：USM锐化

由于我们前面将照片进行了去斑，整个图像略显模糊，下面来选择“滤镜”→“锐化”中的“USM锐化”指令，具体数值设置如图4所示。

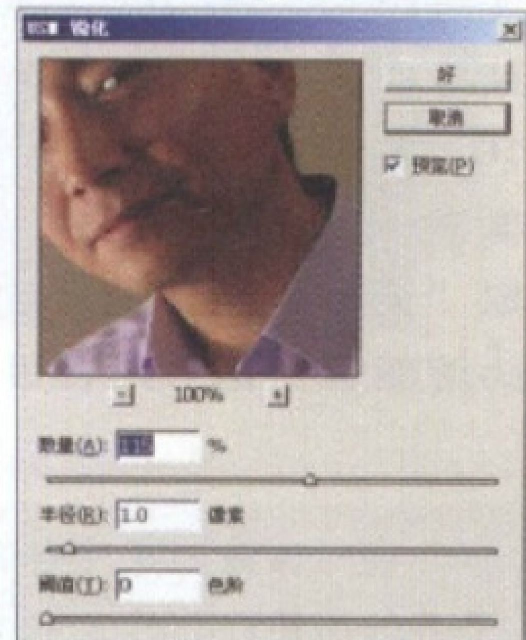


图4

3.读取色调数据

在Photoshop CS中，可在“窗口”菜单中调出直方图调板（图5），该调板提供图像色调范围或图像基本色调类型的快速浏览图。低色调图像的细节集中在暗调处，高色调图像的细节集中在高光处，而平均色调图像的细节集中在中间调处。全色调范围的图像在所有区域中都有大量像素。识别色调范围有助于确定相应的色调校正。

从“窗口”菜单中调出“直方图”选项板，就可以在这个调板上查看图像的各种详细信息了。

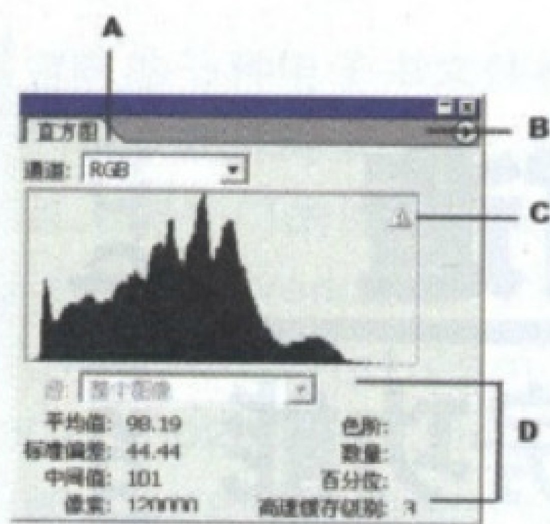


图5

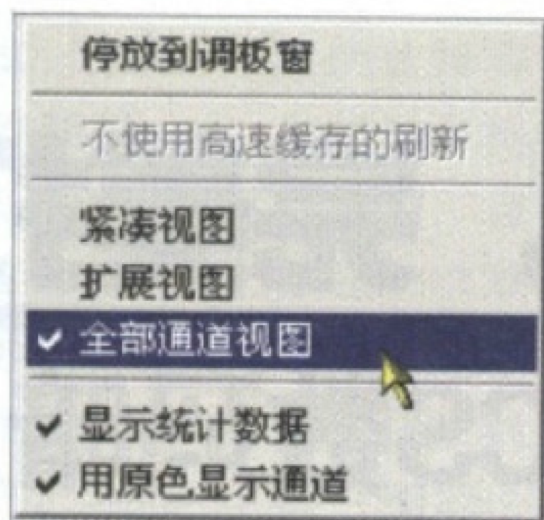


图6

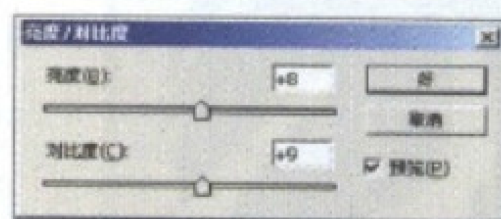
A. "通道" 菜单

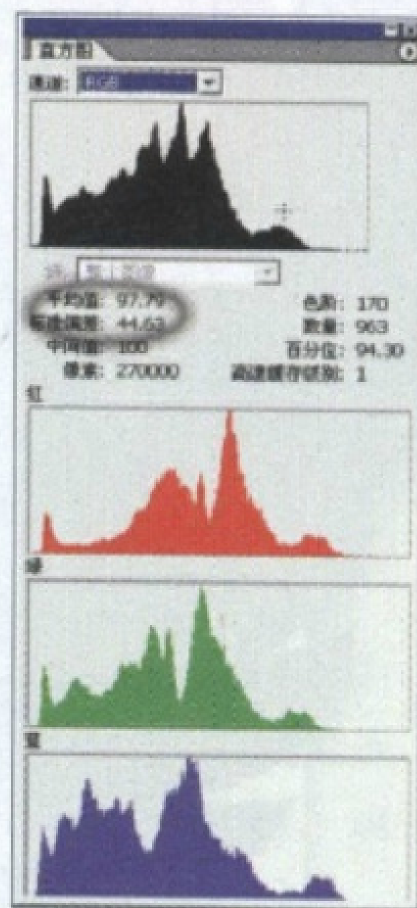
B. "调板" 菜单

C. "高速缓存数据警告" 图标

D.统计数据

现在针对图片查看颜色信息，首先在直方图调板的菜单中选择"全部通道视图"，如图6所示。现在的直方图如图7所示（选择"用原色显示通道）。

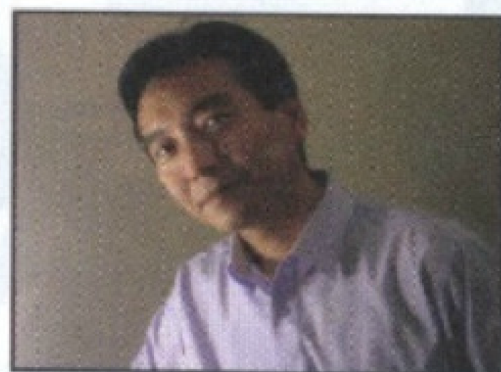

图8


图7

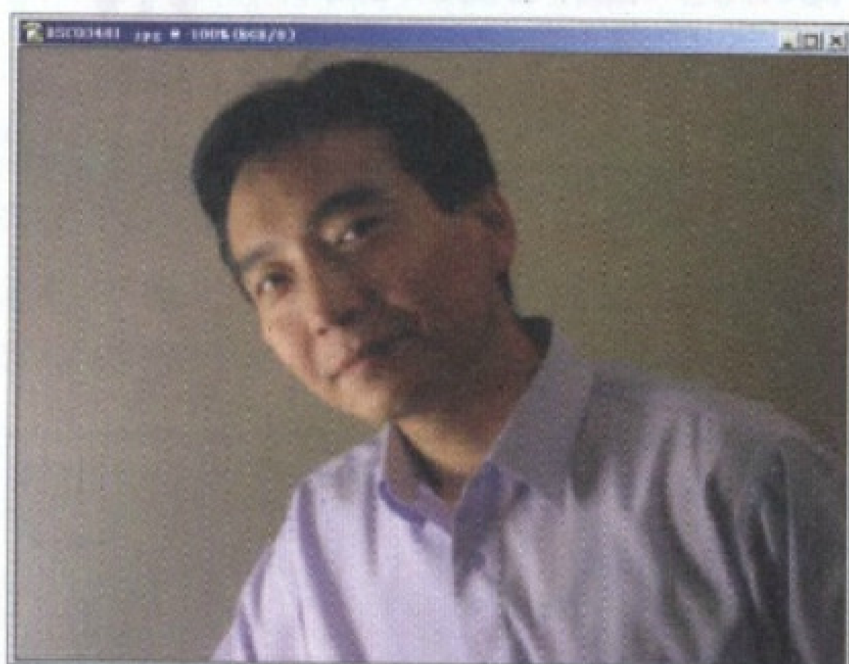
平均值表示平均亮度值。平均亮度值在0－225之间，所以，从"直方图"面板中显示的详细信息中，可以看出该图片的"平均亮度"偏低，所以针对这一不足，我们要做接下来的调整。

4.调节亮度/对比度

首先提高它的对比度。每张照片都有一定的后期处理的宽容度，调节得太过会适得其反，而使照片显得不真实。根据一些以往的经验，对比度的调整不要超过10。在这个例子中，具体调节数值如图8所示，调整结果如图9所示。


图9

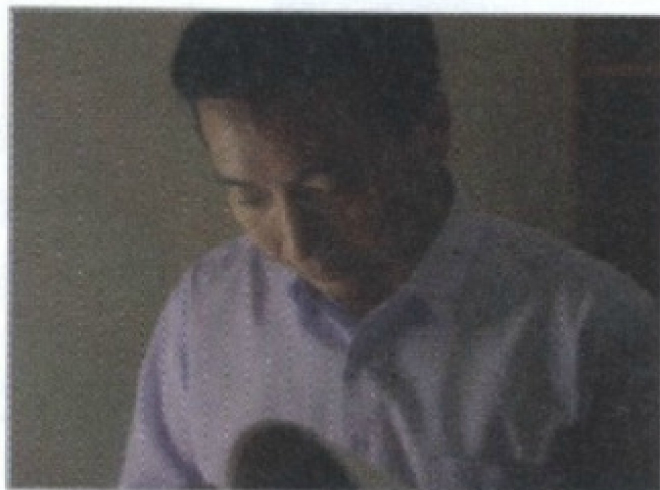
二、快速匹配颜色


图10

匹配颜色指令可将一个图像（目标图像）的颜色与另一个图像（源图像）相匹配。当尝试使不同照片中的颜色看上去一致，或一个图像中特定元素的颜色（如肤色）必须与另一个图像该元素的颜色相匹配时，该命令非常简捷有效。

首先打开源图为图10，目标图为图11，可见图11颜色灰暗，可参照图10作调整。

选中图11，选取"图像"→"调整"→"匹配颜色"。在"匹配颜色"对话框（图12）中，从"图像统计"区域中的"源"菜单中，选取源图像为图10。当不希望参考另一图像来计算色彩调整时，选取"无"，实际使用自身为源图像，这可用在目标图像建立了选区的条件下。点击"确定"后效果如图13。

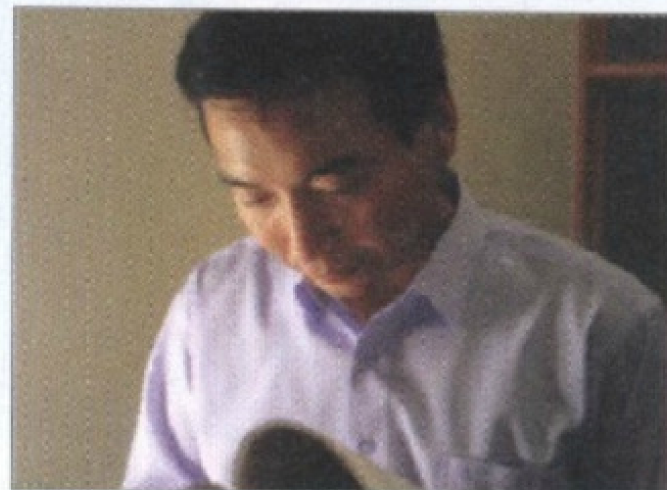

图11

如果在图像中建立了选区，在"匹配颜色"对话框中可执行下列一项或多项操作：

如果要将调整应用于整个目标图像，请在"目标图像"区域中选择"应用调整时忽略选区"选项。此选项会将调整应用于整个目标图像。


图12

如果在源图像中建立了选区，并希望使用选区中的颜色来计算调整，请在"图像统计"区域中选择"使用源选区计算颜色"选项。如果要忽略源图像中的选区并使用整个源图像中的颜色来计算调整，请取消选择该选项。


图13

如果在目标图像中建立了选区，并且希望使用选区中的颜色来计算调整，请在"图像统计"区域中选择"使用目标选区计算调整"选项。如果要忽略目标图像中的选区，并使用整个目标图像中的颜色来计算调整，请取消选

在"匹配颜色"对话框的"图像统计"区域中，使用"存储统计数据"命令，可存储源图像的颜色数据并方便地应用于其他图像。

应用存储的设置：点按"载入统计数据"按钮，找到并载入已存储的数据文件。

除匹配两个图像之间的颜色外，"匹配颜色"命令还可匹配同一图像中不同图层之间的颜色。

择该选项。

选择“中和”选项可自动移去目标图像中的色痕。一定要选中“预览”选项，这样可在执行操作前详细调整并预览效果。

移动“亮度”滑块可增加或减小目标图像的亮度。或在“亮度”文本框中输入一个值。最大值是200，最小值是1，默认值是100。

移动“颜色强度”滑块，以调整目标图像的色彩饱和度。或在“颜色强度”文本框中输入一个值。最大值是200，最小值是1（生成灰度图像），默认值是100。

移动“渐隐”滑块可控制应用于图像的调整量。向右移动该滑块可减小调整量。

另外，可使用“匹配颜色”控件对图像分别应用单个校正。例如，如果只调整“亮度”滑块，则只会使图像变亮/变暗，而不影响颜色。

三、创建镜头模糊效果

在Photoshop CS中，查看“模糊”滤镜子菜单，会发现增加了一个全新的指令——“镜头模糊”，如图14所示。

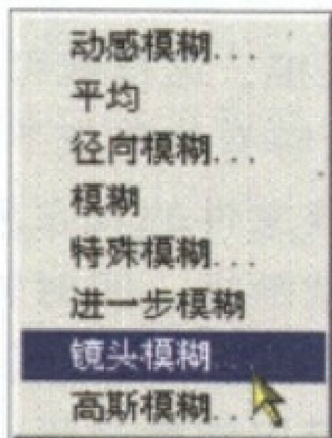


图 14

“镜头模糊”滤镜使用深度映射来确定像素在图像中的位置。我们可使用Alpha通道和图层蒙版来创建深度映射；Alpha通道中的黑色区域被视为好像它们位于照片的前面，白色区域被视为好像它们位于远处的位置。利用这个滤镜，可调整主次不够分明的照片，使照片看上去主体在模糊的背景衬托下更加突出。如图15所示。

如图16所示，这张照片比较平庸，色调不是很鲜艳丰富，尤其是作为主体穿了绿色衣服的人物，与后面的绿色植物已经几乎要融为一体了。通过“镜头模糊”滤镜可以突出主体。

按前面的准备工作，我们对图像的色调、明度等进行处理。具体调整数值如图17所示，调整后的图像参见图18。

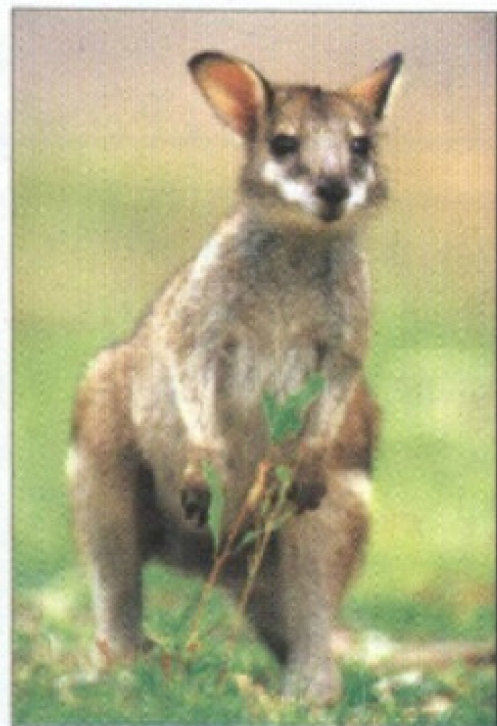
运用磁性套索工具选择背景部分，参见图19。

选取“滤镜”→“模糊”→“镜头模糊”，出现的对话框及设置参数参见图20。勾选“预览”，选取“更快”可提高预览速度。

模糊的显示方式取决于选取的光圈形状。光圈形状由它们所包含的叶片的数量来确定。可通过弯曲（使它们更圆）或旋转它们来更改光圈的叶片，还可通过点按减号按钮或加号按钮来放大或缩小预览视图。

如果希望反相用作深度映射来源的选区，就选择“反相”；当使原稿图像模糊时，会移去胶片颗粒和杂色。为了使图像看上去更逼真，可重新向图像中添加杂色，以便照片看上去未被修饰过。

最终调整的效果参见图21，在背景模糊之后，主体人物就更加突出了。P


图 15

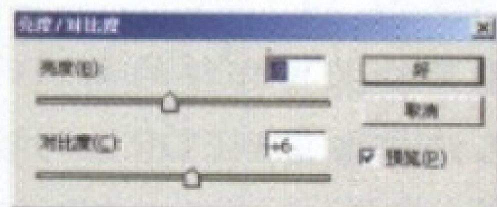

图 17


图 16


图 18


图 19


图 20


图 21

“模糊”滤镜是用来柔化选区或整个图像的，对于修饰非常有用，它们通过平衡图像中已定义的线条和遮蔽区域的清晰边缘旁边的像素，使变化显得柔和。向图像中添加模糊，产生更窄的景深效果，以便使图像中的一些对象在焦点内，而使另一些区域变模糊。可使用简单的选区来确定哪些区域需要变得模糊，或可提供单独的Alpha通道深度映射来准确描述希望如何增加模糊。

中国共享软件

近日不少消息称，以开发著名音乐播放软件Winamp闻名于世的Nullsoft公司，在被AOL收购几年后，原班开发人员将相继离开这个开发团队，在以后的日子里，AOL只会为Winamp做一些常规性的更新。也许Winamp新版本推出时带来的那种激动的心情我们再也无法体会到了。共享软件的商业化，在带给软件开发者利益的同时，如何能将自己理念和原有的风格保存下来，是对软件作者一个很大的考验。我们始终喜欢充满着个性和灵气的软件作品，而不是功能强大但充斥着商业铜味的计算机二进制代码。（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）

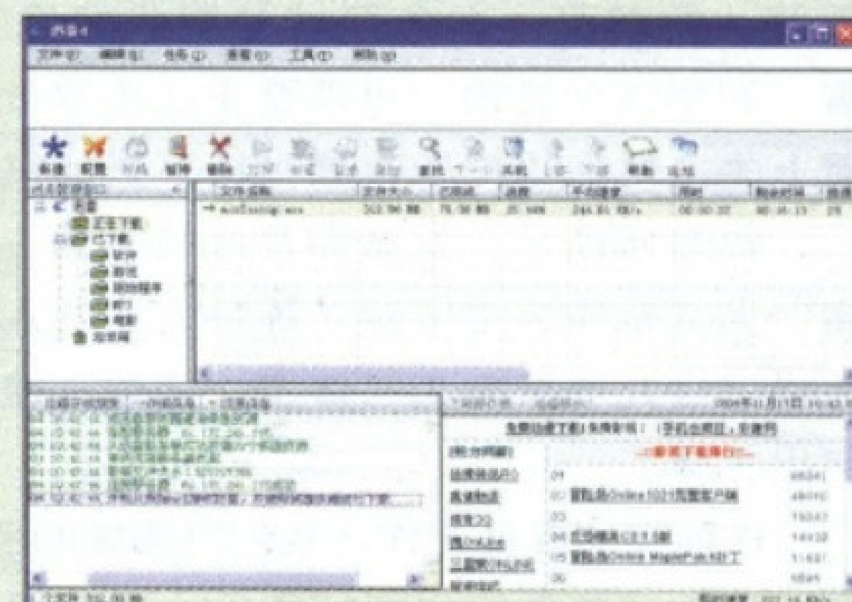
■重庆 CoCo

光速下载的极限体验——迅雷Thunder

重点推荐

□版本：v4.1.0.22 Beta　□大小：2.5MB
□授权：免费软件　□作者：三代科技
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.xunlei.com/
□下载：http://www.xunlei.com/download.htm

说明：一款新型的基于P2SP技术的下载软件，它结合了多媒体引擎技术和P2P等特点，有效地通过多媒体检索数据库这个桥梁把原本孤立的服务器和镜像资源以及P2P资源整合到一起，从而给用户提供了更稳定迅速的下载体验。P2SP技术的要点就在于你下载的不是一个单纯的HTTP或FTP链接，一起下载同类软件的用户会共享出自己的链接，这样就可以轻松拥有比一般下载软件快数倍甚至数十倍的下载速度。软件能够有效降低下载的死链比例，当迅雷发现一个无效链接时，会寻找同时在下载该文件的其它用户，使用这些用户的下载数据。同时软件又具有同类下载软件的断点续传、下载速率控制等功能，还可以智能分析出哪个节点速度最快，通过选择下载提高用户的下载速度。


采用P2SP技术，下载更快捷

点评：似乎P2P软件的兴起已经完全征服了以前繁琐的FTP下载，BT站点在Alexa（世界权威站点评测网）上的排名也是遥遥领先于其它下载站点。迅雷软件的出现为这股热潮添上了更旺的火，和其它P2P软件不同的是，迅雷在软件本身上下了很大的苦功进行开发，软件的网站还通过各种手段对互联网上的资源进行分类和整理，与一些知名的软件、影视站点达成合作联盟。软件的功能加上网站的资源，迅雷的双赢模式，是否很值得其它共享软件作者借鉴呢？

看得见我的光盘吗？——光盘加密大师

□版本：v3.7.2　□大小：2.3MB
□授权：共享软件（20天试用期）　□作者：王冬强
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：30元
□主页：http://www.esuntech.net/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=7690


要什么样的加密形式，都可以满足

说明：一款用于对自制的光盘内容进行相关加密的工具，可以直接对光盘ISO镜像文件进行编辑和修改，将其中的特别文件进行隐藏，把普通文件变成无法阅读的超大文件。通过使用隐藏目录和处理特殊文件的方式，可以将容量为700M的光盘填充成在资源管理器中的显示为2GB。经过处理后的光盘，使用者无法用正常的资源管理器或磁盘工具对其中的内容进行复制操作，但却可以在光盘上直接执行和使用它们，极大地保护了光盘数据信息的版权和安全性。软件提供了形式多样的加密设置，可以按日期、文本密码和按键方式三种情况对硬盘进行加密。加密后的光盘会会自动生成一个相应的解密分析程序“cdrun.exe”，通过将该软件设置成自动运行的方式，我们就可以制作出光盘启动所需要的验证界面。

点评：虽然没有像大型商业软件那样的高端的数据加密需求，但对于自己经常备份到CDR上的数据光盘，还是希望能保护它不被别人随意浏览。通过“光盘加密大师”我们就可以轻松地“欺骗”Windows系统，将自己的数据资料安全地备份在光盘中。在软件测试过程中，我们发现有一些系统设置（如显示属性）的用户界面比较专业，通常是使用“0001”这样方式进行标注，希望能在今后的版本中加上相应的说明，让软件用户一目了然。


查杀木马和恶意程序

浏览器保卫战——超级兔子IE专家

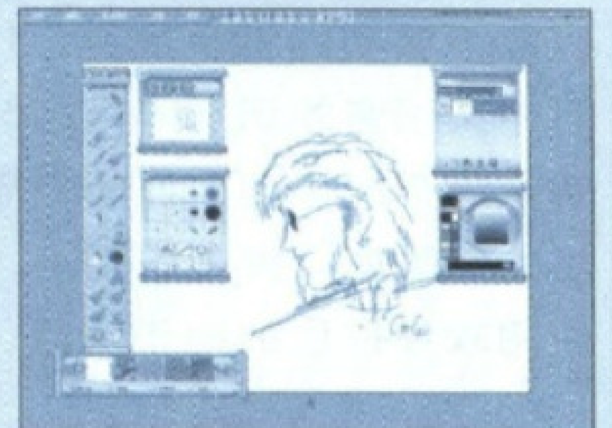
□**版本**：v6.15　□**大小**：5.4MB
□**授权**：共享软件（不开放漏洞修复功能）　□**作者**：蔡旋
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：30元
□**主页**：http://www.superrsoft.com/
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=5232

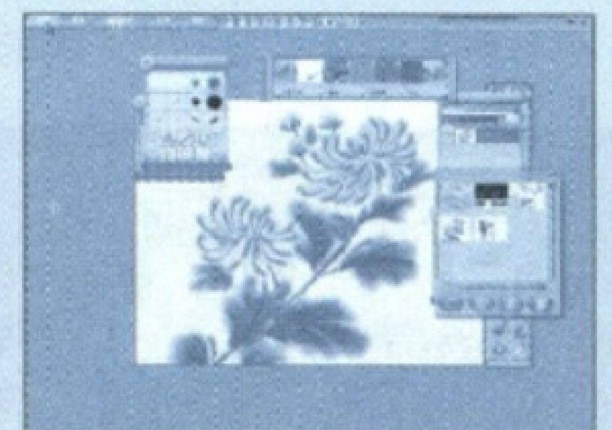
说明：一款用于修复恶意网站对IE浏览器所造成破坏的小工具，由"超级兔子IE专家"、"超级兔子IE助手"、"超级兔子系统救援"3个部分组成。在软件的数据库中存储了2000余种恶意网站攻击程序的修复方法，除修复功能外，通过软件的相关设置还可为IE提供强大的保护伞，包括修补系统漏洞、防范远程注册表修改、收藏夹保护、关闭弹出和漂浮广告等功能。为了屏蔽不良的网站，超级兔子IE专家可让你指定需要过滤的网站，限制他人使用电脑访问不良信息。软件提供了"文字过滤"功能，用户可自定义关键字，来过滤一些不想他人访问的网站。在企业版中，我们还可设置让IE只能访问指定网站、执行端口过滤和禁止访问硬盘等安全防范措施。

点评：本以为安装了WinXP SP2就绝对安全的CoCo，最近在网上冲浪的时候，心情还是经常会被不时弹出的广告窗口打乱，即使已经将安全措施设置得非常好，真可谓是"道高一尺，魔高一丈"。超级兔子IE专家没有从功能的表面上做文章，而是深入到IE浏览器系统的内部，找出所有可能存在的隐患，将其一一消除。从"修复系统漏洞"和"禁止脚本和FSO系统"功能就足见软件开发者的用心所在。美中不足的是，软件尚未提供防范各种"间谍软件"（Spyware）的功能，希望能在将来的版本中不断改进，做一个网络冲浪的保护神。

水墨丹青任我挥毫——精灵画笔之大天使

□**版本**：v6.05　□**大小**：3.6MB
□**授权**：共享软件（15天试用期）　□**作者**：俞弘
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：65元
□**主页**：http://www.eusoftware.com/
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=1123


鼠标作画像是在用手写板


充满灵性的艺术创作

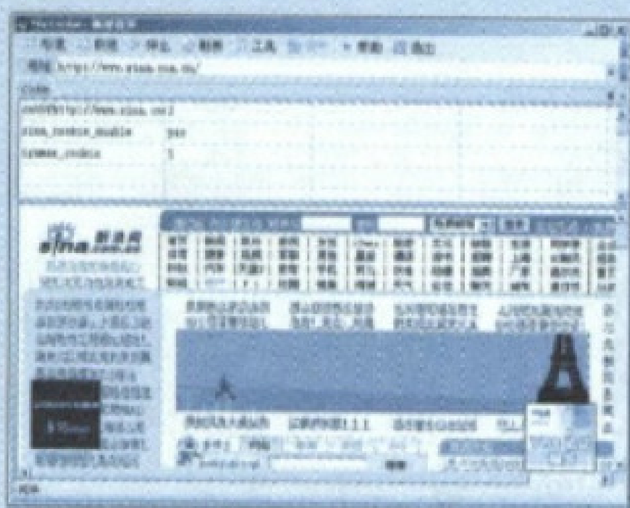
说明：一款专业而实用的绘图小工具，软件将我们在手写板上绘画的感觉非常好地移植到了鼠标上。和其他图形处理软件不同，精灵画笔强调的重点在于让用户完全融入到原创艺术的创作中去。软件提供了包括铅笔、油画笔、水彩笔、素描碳棒和粉笔在内的多种自然效果绘画工具，通过特色笔尖风格的设定，可任意定制需要的笔尖大小、圆率、倾斜角度、边缘模糊度和步长。在创作方面，精灵画笔非常好地考虑到了用户自己固有的艺术风格，让我们可创造出常规软件所无法实现的作品如油画、水彩画、书法艺术、水墨画等。通过自身的优化手段，使得画出的每一笔线条都平滑而自然。

点评：很多人都在使用Photoshop等大型软件进行图片加工和处理，但如果需要原创自己的艺术形象，还是会经常使用笔和画板。如何将这种在纸上挥毫的"灵性"反映到电脑上，正是精灵画笔的方向。CoCo建议用户在使用前先打开软件所提供的几个水墨及粉笔画教程，在这里用户的任何一步创作过程都表现得淋漓精致，不得不让人惊叹。在使用过程中，每画出一笔发出的"沙沙"声，会让你忘记自己是在使用电脑，完全沉浸到属于自己的水墨丹青世界中。

计算机上的甜饼店——My Cookie

□**版本**：v1.0　□**大小**：5.5MB
□**授权**：共享软件（Cookie修改限制）　□**作者**：Cmj
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：28元
□**主页**：http://mc.99bh.com/
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=18252

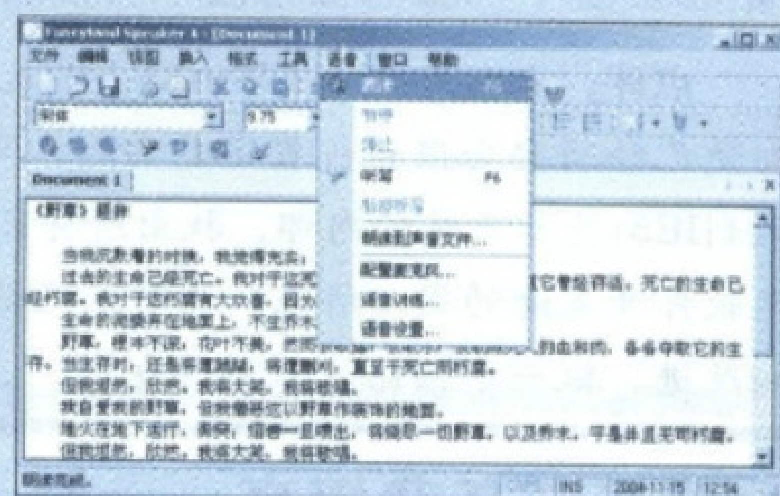
说明：一款查看和修改IE浏览器的Cookie内容并可对其进行编辑修改的小工具。和其他同类软件不同，"My Cookie"并没有单纯地将本地计算机中的Cookie全部罗列出来，它将整个界面分成2个部分，上半部是Cookie列表，下半部分则为一个普通的IE浏览器窗口。当用户在软件的地址栏中输入想要进入的网站时，


谁动了我的Cookie

Cookie列表中将只列出和该网站内容相关的所有Cookie。在浏览页面时把Cookie种子悄悄地埋入计算机的任何企图，一眼就能看穿。随着用户在网站上进行一系列操作，Cookie内容的变化也可以一览无遗。如果你对其中的某些Cookie感到可疑，还可以直接进行Cookie名和Cookie值的修改，然后再来监视网站的运行。一些不想让其他人知道的东西可使用软件轻松修改。快一起来看看是谁动了我的"网络隐私"。

点评：上网浏览总免不了和各种各样的Cookie打交道，我们在论坛中灌水，在网络商城中挑选自己喜欢的商品，Cookie为保存你的信息起到了非常重要的作用。简而言之，Cookie允许一个站点在用户的电脑上保存信息并且随后取回它，当你再次访问该网站时，它就会像老朋友一样知道你的喜好、推荐新的东西。使用My Cookie，了解网站在记录你的哪些私人信息就显得非常重要。软件提供的界面相当简洁，打开后马上就能上手。而对于Web开发者来说，用软件来调试系统的Cookie设置，而不用进行烦人的切换，自然是事半功倍。

让文字处理能"说"能"听"——Fancyland Speaker4


听、说、写，三合为一

□**版本**：v4.2.37　□**大小**：55MB
□**授权**：共享软件（30次试用期）　□**作者**：Fancyland
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：32元
□**主页**：http://tj-byxy.com/fancyland/china/index.html
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=16707

说明：一款能进行中文文本朗读和中文语音识别的文字处理工具，使用它可以放下繁琐的键盘敲打工作，直接发音即可轻松地编辑各种格式的文档。软件对中文语音的识别率可达85%左右。在语音朗读方面，支持汉语、英语、法语和德语的文本朗读，可直接将这些文本朗读保存成声音文件而无需自己去进行录音工作。软件的设计非常智能化，可像训练宠物一样，训练它对你的语音风格的熟悉度以提高识别率。软件还相应地提供了一些基本的文字处理功能，对于非文档格式的一些文件如程序代码，使用软件提供的附带工具，也可以直接朗读。

点评：记得刚推出TTS语音朗读系统的时候，CoCo和玩软件的朋友们很是兴奋了一阵。但TTS只能朗读文字而无法进行语音识别，不能不说是小小的缺憾。对于不善于写出长篇大论却喜欢用语言来表达及与他人交流思想的朋友们，Fancyland Speaker可以把想说的东西一一记录，解放眼睛与双手。软件通过"Speak Everywhere"，支持像金山词霸一样将屏幕上的任意元素进行阅读，有趣的语音计算器可让你直接报出一个公式即可计算出答案。每次有大量的数据要进行计算的时候，我们只要说给电脑听就可以了。

软件更新快报

最近和软件迷聊天时总是会谈到QQ，有趣地发现大家都会用"怪物"二字来形容它的强大功能。最新版本中增加的动态影片截图功能，不知道解决了多少和CoCo一样的电影迷们分享影片的问题。而新的升级功能、签名支持功能，无不是完全从用户角度出发。重视用户的需求，软件产品才真正会有生命力。从现在起，抛弃那些华而不实的功能，虚心请教软件用户，了解他们真正的需要。

木马克星（iparmor）：绝佳的国产木马查杀工具，可将上万种木马程序赶出计算机，版本更新至5.46build1106，修改了软件的一些界面元素。推荐下载更新地址：http://www.luosoft.com/index3.htm。

傲游（Maxthon）：基于IE内核的多窗口浏览工具，其前身是国内的著名软件MyIE2，版本更新至1.1.067，修复了非常严重的IE IFrame漏洞，修改了其他一些小问题。推荐下载更新地址：http://www.maxthon.com/chs/index.htm。

飞火流星（FireDemon）：一款直接使用软件进行网页新闻阅读和浏览的好工具，支持提供RSS方式的各种博客站点，版本更新至0.99Beta，增加了内存回收机制，提高了系统运行的速度和效率。推荐下载更新地址：http://rad-studio.nease.net/FireDeomnupdate.htm。

友情强档（WinPIM）：一款荣获多次大奖的个人信息管理软件，版本更新至7.80.1383，信息速查开始支持扩展信息格式文件，在任务列表中增加了附件栏目。推荐下载更新地址：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

TurboPhoto：面向数码相机普通用户和准专业用户而设计的一套集图片管理、浏览、处理、输出为一身的工具，版本更新至4.0，内核增加对JPEG高质量色彩模式的支持，编辑器增加了纠正透视变形功能。推荐下载更新地址：http://www.stepok.com/chs/download.htm。

科技的发展日新月异，在编程领域同样也是如此，从“远古时代”的QB、TC，到图形时代的VB、VC和Delphi，到如今“.NET”时代的C#，每一次变更，都是编程工具和编程理念的革命。本期话题：作为一个程序员，如何看待编程技术的日新月异？在开发之余，会花多少精力去学习新知识？通过什么方法来获取新知识，有哪些好的学习方法呢？

本期话题：

互联网络时代，程序员的学习理念

我认为作为一个程序员，最主要的能力是将有限的技术用异常的想象结合运用以达到完美的效果，缩短开发周期，降低开发成本。平时工作很忙，所以很少有机会去上课获得知识，不过在编程遇到挫折或有技术问题需要攻克时，翻查资料及在网上搜索相关文章是很好的途径。感觉现在真正上网浏览网页的人正在减少，用户正在被越来越多的客户端软件包围，为了迎合时代发展的潮流，本人最近也在开发基于Web的应用程序，“.NET”是不错的选择。

——《乐乐宝宝多媒体搜索引擎》作者 Taki

编程技术的更新与需求有关，自己有需求才有学习的动力。以C#为例，我现在的程序只有1MB左右，需要运行在所有的Windows版本上，显然C#就不合适了。对于新的知识我仅作一些了解，毕竟还有本职工作，编程只是业余爱好，因此学新知识的时间不多。最近由于做一些小游戏，对人工智能和用户界面设计比较感兴趣，基本上是在网上学习的，主要在百度、Google上搜索，还有就是CSDN了。以前还上Delphi BBS，但现在很少上了。

——《阿达宠物园》作者 阿达软件

编程技术的日新月异是必然的，各个行业都有技术的更新换代。我认为要对一项新技术全面了解，必须拥有扎实的基本功，要看透新技术的运作原理，能从硬件层面来解释，这样才能运用自如。我每天利用2～3个小时来学习读书，最好的学习方式还是书本，最佳的效率是勤做笔记和实践。VC的网站主要推荐VC Code和Code Project，上面有大量资源可用。

——《迷你大头贴》作者 davidsoft

不仅是程序员，其他职业一样面临着竞争与知识的更新问题。但程序员更需要不断充电以适应技术的日新月异。你不可能面面俱到，时间与精力也不允许你把它们全部弄懂。最需要的是随时跟踪并更新实际工作所需的技术。从严格意义上讲，我只能算一个业余程序员，编写共享软件只是兴趣，每天大约利用业余的1～2个小时来提高自己。现在主要研究有关电脑语音技术和远程控制方面的技术。我一般都是通过网上进行学习，最需要注意的是要边学习边动手做，这样效果最好。

——《学英语——口语与单词》作者 陈伟金

编程技术的日新月异，应当说为程序员开发软件，提供了更为广阔的拓展空间和灵活省力的便捷方式，对此我感到高兴。学习方面，一般是随用随学，触类旁通。最近关于技术方面的研究方向是.NET。主要的学习手段依然是书籍。兴趣和遇到问题解决问题的劲头，是好的学习方法。软件开发时遇到问题，随用随学，触类旁通，有原来QB、VC等知识，新东西还是能很快学会的。

——《双色球彩票算号宝》作者 刘路平

梅花香自键盘来
“光盘加密大师”作者访谈

王冬强，共享软件“光盘加密大师”的开发者，爱好计算机编程、加密及解密。通过几次E-mail和QQ的交流，我们联系到了这位经常深夜还在计算机前疯狂敲打键盘输入代码的程序员。

大众软件： 能介绍一下“光盘加密大师”的开发经历么？

王冬强： 我是从2002年12月开始开发“光盘加密大师”的。当时市面上有很多加密光盘，需要输入密码才能查看其中内容，经过了解发现它们都是通过手工修改的，而当时的共享软件界中还没有这样的光盘加密工具。

大众软件： 那开发过程中遇到的这些问题是如何想办法解决的呢？

王冬强： 熟悉光盘文件系统的人并不多，书店里也没有专门的书籍介绍。我在好多论坛求教，收获不大。通过搜索引擎搜索，得到的资料全部是英文的，里面都是些专业术语，很难理解。得到这些资料后，不懂的术语就用金山词霸翻译，反反复复不知道看了多少遍，最后还是坚持下来了，终于对光盘文件系统有了大体了解。开发过程中又遇到了ISO文件内部分析的问题，一时间又是焦头烂额，这时也想过放弃，但又不甘心，毕竟此时已经付出了不少精力。最后自己做了一个分析工具，问题才得以解决。再后来又遇到汉字编码、内码转换的问题等，这些问题都在CSDN上或搜索引擎上得到了解决。

大众软件： 你最想从自己软件的使用者身上得到怎样的信息和帮助？最想让他们告诉你怎样的东西？

王冬强： 我想了解软件中存在什么Bug及产生或触发的条件。对一个软件来说，功能越强大，复杂度也越高，越难免有Bug。虽然在新版本发布前对软件进行过认真测试，但不能面面俱到。所以我采取提供有价值的Bug报告的用户可以免费注册的方法，让他们主动和我交流。另外，想了解用户需要什么新功能或哪些功能需要改进，这方面用户是最有发言权的，毕竟用户知道他们需要什么。



平民移动时代2004

万元以下笔记本电脑横向评测

■策划 本刊编辑部
■执笔 别理我，答笛，魔之左手

专题导读

万元以下笔记本电脑的现状

前些日子在网上看到一篇文章，说现在的笔记本电脑比以前的处理器还要轻，且这个“以前的处理器”并不太久远，不过是Intel的Itanium（安腾）。看来世界真的在变，且变得还很快，当我们昨天还在感叹笔记本高高在上时，环顾左右就会惊讶地发现越来越多的朋友从包里拿出“本本”，本想酸一句“真有钱！”朋友却说“不到10000元，还不错吧。”无言。

当我们询问身边的朋友需要什么样子的笔记本电脑时，总结出来的答案大概是“一、要轻便，拎得动；二、机身不可太厚，否则不好看；三、屏幕有14、15英寸就足够大了；四、无线上网功能；五、最好配DVD刻录，软驱就不要了；六、电池最好经久耐用，不要动不动就没电。”仔细想想，有些特性我们的主流产品不是已拥有了么？

笔记本电脑在便携性及相对PDA的性能优势，使得其市场不断成长。随着新技术的普及，我们在主流万元价位上已能买到去年的高性能笔记本，而在节电、无线网络配置等方面，即便低端产品也拥有一两年前高端产品无法比拟的优势。

谈到目前的主流产品，我们大致可罗列出以下的一些配置：处理器方面，Pentium M、Celeron M及P4-M（P4移动版）共存于市场，无论各方评测还是实际状况，都能很清晰地看出，以往台式CPU改造而来的“移动版”处理器必定在短时间内让位于专门设计的移动处理器，“迅驰”套件（包括处理器、芯片组和无线模块）中的Banis或Dothan核心处理器便是其代表。相对笔记本电脑的其他组件，处理器的性能状况并不比主流的台式机CPU逊色多少（这一点在后面的产品测试中可得到验证）。

存储方面，256MB（DDR266/333）内存、30～40GB 4200r/m硬盘、Combo驱动器依然是主流配置。秉心而论，对于主流应用来说它们显得有些拮据，特别是内存容量，256MB对于台式机尚且不够，更何况是硬盘性能较弱的笔记本？因此花几百元自行添加一条内存是很有必要的，也不会让整体成本超出“主流”档位。

虽然发烧友们都推荐采购使用独立显卡的产品，但很遗憾万元内的主流产品大多数还是使用板载显卡，面对3DMark2001 SE成绩在3000分以内的现状，我们只能自我安慰：“好在笔记本一般不是用来玩游戏的。”

令人最为兴奋的当属对网络的支持，除个别产品，目前多数万元以下的笔记本都能提供无线网卡。值得一提的是，迅驰套件里的Intel Pro/Wireless Lan 2100并不是唯一选择，一些支持更高速的802.11b/g规范的无线网卡被集成进系统，我们还能看到不少对上述3个标准都支持的产品，看来它们想真的“无限”了。

对于万元以下机型来说，主流配置的液晶屏多为14/15英寸，且大多数都是普通4：3比例的屏幕；像8：5、15：9这样的宽屏液晶在万元以下还较为少见，即便有价格下调的可能性，也只会局限于12.1英寸这样的小尺寸。从显示效果看，主流产品无论色彩还是可视角度等硬指标，都还需要努力。

随着迅驰技术的普及，电池寿命（指单次充电后，电池从满电到电能耗尽之间的时间）也得到明显延长；主流产品的电池（基本都是锂离子电池）容量从2200mAh到4400mAh，跨度相当大。节电技术加上更加强劲的电池，应该是未来一段时间内笔记本电脑的发展趋势，而燃料电池目前暂时只能停留在技术人员的蓝图中，真正大批进入零售市场尚需时日。

不可否认的是，2004年是笔记本市场发展最为迅速的一年，迅驰技术让高性能、节电、无线网络第一次“三位一体”成熟地出现在消费者面前。由于种种原因，这个2003年出现的技术直到2004年才开始普及，不过对市场的布局早在去年就已完成，迅驰很自然地就成为今年市场主流。

除去迅驰技术带来的风暴，笔记本市场自身也在不断发展。中高端产品逐渐走出相互攀比高配置的阶段，开始在个性化方面下功夫——宽屏幕、特殊工艺、轻薄机身、异类外形、别致的附件……个性化设计并不只是针对时尚和年轻，同样针对不同的用户群。例如商务机和家用机，以往两者的划分并不太细，甚至很多用户对它们的区别没什么概念；而随着“个性化”思维的发展，它们之间的“代沟”越来越明显，现在大多数人不必看产品型号名称，即可从橱窗中判断出哪个是商务机，哪个是家用机。个性化也让消费者逐渐走出单一的品牌模式，除了老牌的IBM、戴尔、东芝、惠普、索尼等国际大厂，更多本土品牌也加入竞争行列。

而中低端产品则演绎着轰轰烈烈的价格战，其中的故事就比较丰富了。这里面既有勤勤恳恳、认真耕耘的厂商，也不乏滥竽充数、坑蒙拐骗者，它们利用消费者的知识盲区及贪图便宜的心理，用一些边缘产品（甚至台式机配件）组装机器。虽然这些笔记本电脑开始也能工作，但不排除存在质量隐患的可能性。当然，我们并非排斥低端产品，排除那些不良做法和市场运作因素，技术成本的下降才是降价的原动力：

大尺寸液晶屏产能的增长和成本的下降、锂离子电池和镍氢电池价格差距的缩小、无线技术的成熟、内存价格的大幅下跌……这些实实在在的进步让“穷人”们也能享受到移动产品的乐趣。

适逢新年将近，选购笔记本电脑（特别是万元笔记本电脑）的读者开始增多，大家都希望能买一台称心如意的“本本”开开心心走进新的一年，我们这次组织的万元以下笔记本横向评测，也正是为了给消费者提供一个较清晰的导购思路，让读者朋友能多了解一些笔记本相关知识。也许你读完本文，便有了自己的答案……

产品征集情况

本次横向评测中，我们邀请了主要的一二线笔记本电脑品牌，我们要求每个厂商送测1～2台价格在10000元以内的笔记本电脑主推产品，样机配置与零售产品相同，包装、附件（包括软硬件、使用手册、质保卡等）齐全。

在这些厂商中，NEC、三星、LG等目前均无万元以内的机型（指行货价格），Acer表示由于市场策略原因，近期暂时退出万元以下的笔记本电脑市场，不便参加本次横评。华硕最先送来了两款万元内主力机型，东芝的A60随后送到，随后来到我们评测室的是明基的Joybook 5000E、联想的旭日150和戴尔的Inspiron 510M；微星AVERATEC 3200由于样机调配原因姗姗来迟，而索尼刚发布不久的万元级机型VAIO B55C则在截稿前两天才赶到。此外，HP和IBM表示愿意参加评测，但由于内部申请调配样机的时间较长，最后未能赶上产品征集期，非常可惜，希望能在以后的评测中见到它们的身影。

这样，最后我们的测试样品为8款，并且有各种不同的产品类型，体现出较强的个性，我们会在下面的点评中一一详细介绍。

产品点评
（以送测时间先后为序）

编者注：相关产品的外观、配置和价格均以送测样机为准；除特别注明外，点评中提到的重量为厂商标称值（同系列笔记本电脑的重量也会由于配置不同有较大差异），样机实测值参见76页的产品规格一览表；参考价格为厂商在11月下旬提供的官方报价，实际销售时一般还有较大的侃价余地。

华硕A3000L

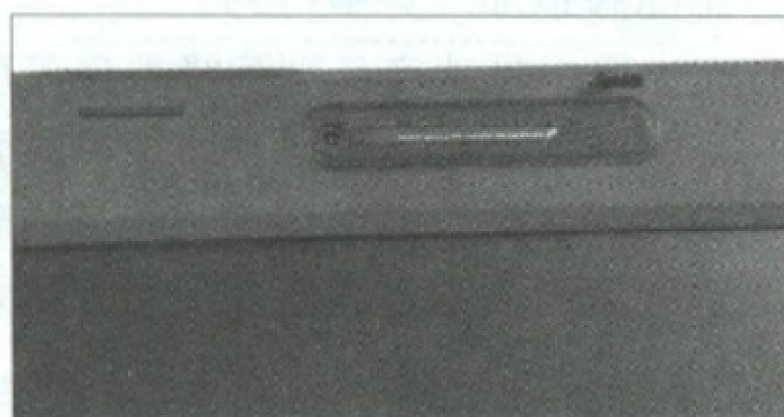
略显笨重的低端实力派

厂商名称：华硕电脑（中国）（ASUS）
产品型号：A3000L　**参考价格**：8288元
咨询电话：800-820-6655　**网址**：www.asus.com.cn

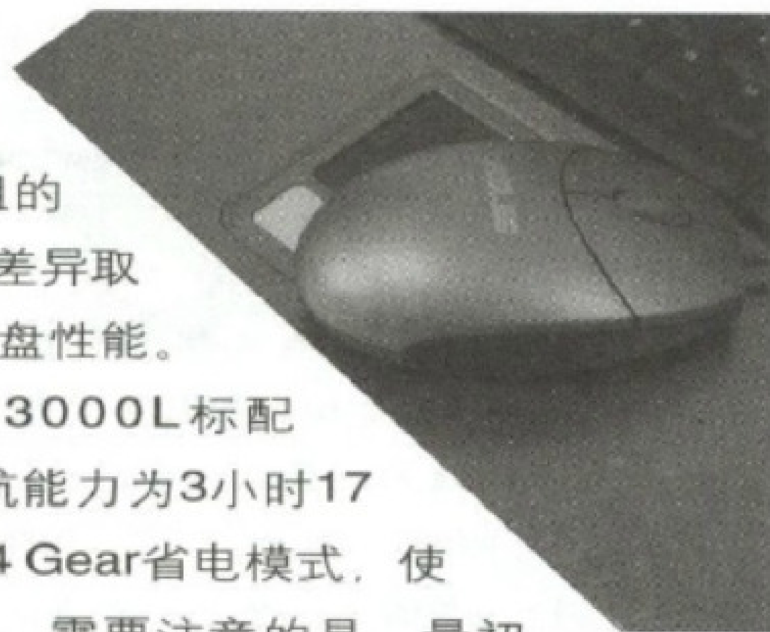


作为万元以下的主力产品之一，华硕的A3000N/L系列有多款机型。需要注意，在中国内地销售的机型才被冠以A3000，而在中国台湾省及其他地区销售的则称为A3系列，华硕网站上的标注略显混乱。这次华硕送测的A3000L属于该系列中的低端型号，虽然性能并不很出众，但扩展性、稳定性和综合实力很不错。

由于采用15英寸液晶屏和全内置设计，使得A3000L整体尺寸较大，重达3kg。这款产品的外观较庄重，主色调为黑色，没有太多线条装饰；机身采用塑料材质，屏幕背板和键盘下方部位使用具有金属质感的涂层。A3000L为全内置型，配置较齐全，比较有特色的包括内置麦克风和摄像头、Combo光驱、三合一读卡器等。华硕为这款产品设计了Audio DJ功能，无需打开主电源进入操作系统即可聆听CD音乐。


内置摄像头

A3000L较大的尺寸为其内部提供了充裕的空间，其处理器通过热管进行散热，再加上Celeron M本身发热量就不大，工作时相关部位只有温温的感觉；其液晶屏表现一般，可视角度和色彩表现都不甚出众。该产品在性能测试中的表现中规中矩，这和它采用的处理器频率稍低有关。值得一提的是，参加本次横评的产品有几款都采用了Celeron


→CD播放控制台与附赠的罗技鼠标

M+i855G/GM芯片组的搭配，因此综合成绩差异取决于处理器频率及硬盘性能。

全速工作时，A3000L标配4400mAh电池的续航能力为3小时17分，开启华硕Power4 Gear省电模式，使用时间为3小时48分。需要注意的是，最初上市的A3000L只配备2200mAh电池，现在出货的产品均改为4400mAh电池，选购时需注意辨别。华硕没有为这款笔记本提供Windows操作系统，但附赠了相当数量的实用软件（特别是视频、影音方面）及一款迷你光学鼠标。这款产品的说明书编制比较合理；华硕为A3000L提供2年保修。

华硕A3000L拥有很好的可升级性，处理器、内存、硬盘都能升级，对于那些具备DIY能力、希望拥有更高性能的用户来说，这款产品是很好的选择。

华硕M2400

来自Dothan处理器的强劲动力



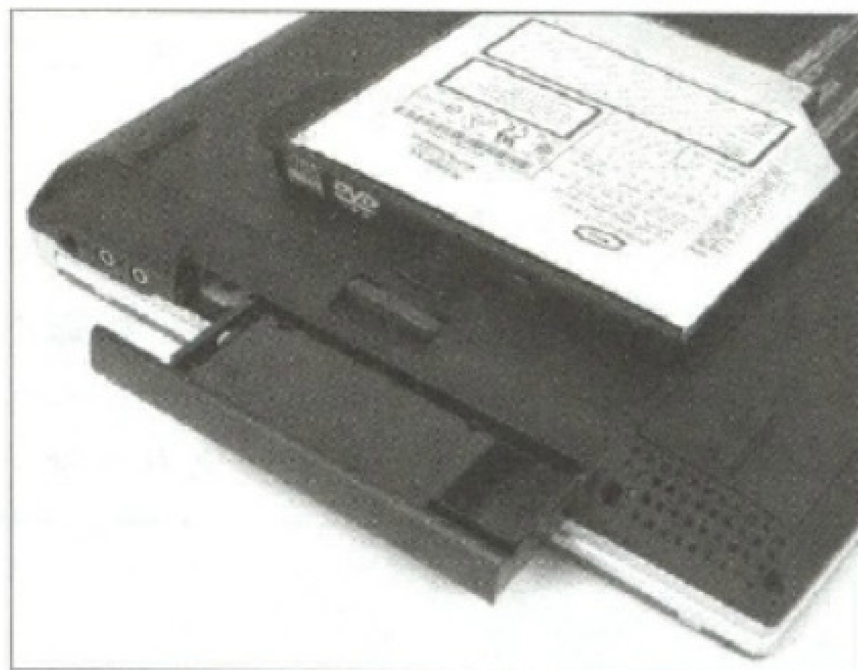
厂商名称： 华硕电脑（中国）（ASUS）
产品型号： M2400　**参考价格：** 9999元
咨询电话： 800-820-6655　**网址：** www.asus.com.cn



华硕送测的另一款机型M2400属于M2000Ne系列，与同门的华硕M2000N系列相比，M2000Ne系列具有更好的性能及可升级性。

M2400的制作工艺明显高出其他几款参测产品，具有商务机的一些特质，毕竟它前不久刚从11999元的价位上跌落下来。其机身虽也是塑料工艺，但液晶屏背板和键盘下方部位采用了颇具金属手感的银漆，搭配镀铬饰钮、饰边和磨砂质感的黑色机身（底部），显得雍容而又内敛。

这款产品采用14.1英寸液晶屏，机身尺寸不大。它的模块化光驱可方便地装卸，取下光驱时整机重量只有约2.2kg。和A3000L一样，它也能在不开机的情况下聆听CD音乐。M2400虽然体积小巧，但同样拥有良好的内部布局，我们可方便地更换包括CPU、内存和硬盘。工作时其发热量比A3000L稍大，但总体散热效果还不错。


可方便地装卸的模块化光驱，必要时可拆下以减轻重量。

M2400的液晶屏效果一般，亮度较低。

性能测试中M2400表现突出，由于采用Pentium M（新一代迅驰套件中的Dothan核心，2MB二级缓存）1.5GHz+i855GMe芯片组（集成显卡频率高于i855GM芯片组）的组合，其多媒体、3D游戏成绩均以较大幅度领先；而综合性能方面，由于硬盘的限制（日立40GB，4200r/m，2MB缓存），得分并不突出。M2400使用4400mAh 8芯智能锂电，最高性能模式下实测电池寿命达到了惊人的5小时39分；搭配华硕Power4 Gear省电软件，实测最大电池寿命高达6小时21分，是本次横评的电池寿命冠军。


Audio DJ播放控制台和附赠的罗技迷你晶貂

M2400也没有配备Windows系统，软件方面与华硕A3000L基本一样。它附赠的鼠标是罗技MouseMan Traveler（迷你晶貂），这是一款专门为移动用户设计的优秀鼠标。华硕为这款笔记本电脑提供2年保修；在售后服务调查中，我们以用户名义发出的咨询邮件没有得到回复。



习惯动作：魔之左手刚测试了电源机箱，一上来就先拆外壳已成了习惯，接到笔记本样品和测试表格一看，哦，要填配置详情？于是找了把螺丝刀就准备下手，被答笛死死拉住才没有得手。别理我连忙给装上了测试软件：“你还是看软件识别吧，别整天就知道动手动脚的。”

移动处理器的关键词

迅驰（Centrino）：迅驰（英文名Centrino）是Intel专门针对笔记本电脑市场推出的第一代移动处理模块（套件），包括Pentium M处理器、i855系列芯片组和Intel Pro/Wireless 2100无线网络适配器。Centrino是“中心（Center）”和“中微子（Neutrino）”的合成词，Intel希望该名称可让人联想到科学的概念，并且暗示它是一种小型、快速、功能强大的设备。

Intel的第二代移动处理模块代号为Sonama，完全版的Sonama将采用更强大的Dothan核心处理器（533MHz FSB），搭配支持PCI-Express架构及支持Alviso新图形显示技术的915GM或915PM芯片组，支持Azalia音效模块、Intel Pro/Wireless 2200BG或2915ABG，提供802.11 a/b/g等标准的无线网络模块等。

Pentium M处理器：Pentium M是迅驰套件的组成部分，它综合了P4、PⅢ及以往移动处理器的设计精华，提供了增强的Speedstep、高级分支预测、电源管理、超高速缓冲存储器等新技术，极大地提高了运行效率。与以往从桌面版产品发展而来的移动处理器相比，一开始就针对移动市场的Pentium M采用更先进全面的节能设计，耗电量也更低。

目前主流笔记本电脑中有两种Pentium M：第一代迅驰套件中代号Banias的处理器，缓存1MB，400MHz FSB，采用0.13μm制造工艺，最高频率1.7GHz；第二代移动处理模块Sonama虽然因为种种原因没能按时上市，但其中的Dothan处理器已以Pentium M的名称出现在市场上，Dothan可直接替代Banias处理器，与第一代迅驰套件搭配使用。Dothan处理器采用0.09μm技术制造，缓存容量达到2MB，目前最高频率为2.4GHz。

Celeron M处理器：Celeron（赛扬）M是Pentium M的简化版（注意不是P4-M，与P4架构的Celeron有很大差别），其缓存仅有相同核心Pentium M的一半：基于Banias核心的Celeron M二级缓存为512kB，而基于Dothan核心的缓存则达到1MB。由于核心相同，Celeron M同样可组成完整的迅驰套件。尽管在大部分应用方面与Pentium M差距不大，但Celeron M没有集成Speedstep节能技术，不能自动调整频率以降低耗电量。

Mobile P4和P4-M处理器：Intel的移动版P4处理器有两种：P4-M由Northwood核心P4发展而来，400MHz FSB、512kB二级缓存，支持Speedstep；另一种叫Mobile P4，533MHz FSB，也支持Speedstep。相对来说，Mobile P4在性能上更接近桌面版产品，但功耗和发热量也较大，是针对当时笔记本电脑厂商对性能的追求而推出的（由于P4-M与台式机CPU性能差别太大，当时部分笔记本电脑厂商使用了桌面版P4处理器），与Intel传统的移动版处理器有一定区别。

Athlon XP-M：为争夺利润丰厚的笔记本处理器市场，AMD通过对主流的Athlon XP进行改进，推出了功耗相对较低的Athlon XP-M。目前常见的Athlon XP-M均基于Barton核心，采用较低的电压（1.45V以下），功耗25W左右（2000+），支持AMD的PowerNow!节电技术。实际使用中，无论性能还是功耗都与采用Speedstep技术的Intel P4-M（20W～35W）表现接近，但与Pentium M等专门设计的移动处理器相比还是有相当差距。

Speedstep和PowerNow!：相对于笔记本电脑速度的增长，电池能量密度的增长实在有限，因此Intel和AMD分别推出了Speedstep和PowerNow!类似的处理器节能技术。

带有Speedstep技术的处理器会自动判断当前工作状态，在使用外接电源或需要满负荷工作时，会采用较高频率工作；而在较为空闲时会迅速降低频率并降低电压，以减小耗电量，在需要时也能迅速提升频率至适合的水平。但早期出现在移动版PⅢ上的Speedstep技术只有全速（外接电源）和低速（使用电池）两种状态，与目前的增强版Speedstep技术相比实际表现要差很多。

相对于早期的Speedstep技术，AMD在同时代推出的PowerNow!更加智能化，它可让CPU在电池模式下智能调节频率，根据正在运行的应用程序，动态地为系统提供最有效的功耗，从而在保证用户感觉不到速度下降的前提下，使电池使用寿命平均延长30%。

测试用软件说明

本次测试采用的软件中，ZD Winstone系列和3DMark已多次介绍过，这里简要介绍一下Battery Mark。Battery Mark是一款测试笔记本电脑电池使用时间的软件，它也是ZD（ZIFF DAVIS）系列测试软件之一，其测试原理是利用内建的4个引擎，模拟用户实际操作情况来消耗笔记本电池电量；我们在测试中使用的版本为4.01。

Battery Mark采用Graphics engine、Processor engine、Disk engine、Think engine四个模拟测试引擎：Graphics engine通过调用内建程序脚本（如Photoshop、Dreamwaver等）来模拟用户实际使用中处理图形、网页、文档的过程；Processor engine可使CPU占用率提高到100%，并保持一段时间，模拟CPU高负荷工作状态下的耗电情况；Disk engine则通过反复对硬盘进行读写操作，模拟实际使用中硬盘的耗电情况；Think engine是模拟实际使用者思考的过程（即系统闲置状态），这时带有节能技术的电脑会大大降低能耗。

Battery Mark会在这4个引擎之间不停地循环切换，对各种运行环境进行测试，这4个引擎综合在一起基本涵盖了大部分用户的使用情况，可较为客观地测试电池消耗情况。Battery Mark每过2～3分钟就会保存一次运行时间数据，当电池电量完全消耗后会自动关机，而其关闭之前最后一次保存的结果就是最终测试成绩。



东芝A60

一线品牌的低端力作

厂商名称： 东芝电脑（上海）有限公司（TOSHIBA）
产品型号： A60（PSA60Q-034008） **参考价格：** 8999元
咨询电话：（代理商销售热线）神州数码800-810-5556；佳杰科技010-88576178；翰林汇公司800-810-1600
网址： pc.toshiba.com.cn

内地市场上的国际大厂产品，在用户的心目中总有点高高在上的感觉。不过在目前的市场形势下，大厂们也为应对低端市场的强烈需求而推出了低端产品。价格一向较贴近大众的东芝，也将采用主流配置的A60系列最低价格降至8000元以下，矛头直指最低端市场。

A60系列采用移动版P4及赛扬处理器，这次东芝送测的样品为PSA60Q-034008，是A60系列中相对较高档的一款。它采用P4-M 2.8GHz处理器、15英寸高亮液晶屏，这使其体积和重量（3.5kg）都在参测样品中数一数二；样机配备Combo光驱，支持24×CD-R/24×CD-RW刻录和8×DVD读取；它提供的S-Video输出则是东芝笔记本一向的特色。A60的外形较为圆滑，四角均为弧形过渡，其顶盖为蓝色，键盘周边则是银色面板。为增强声音效果，这款产品将扬声器安装在键盘面板的左右下角，并支持SRS虚拟环绕音效，以取得更好的音响效果。

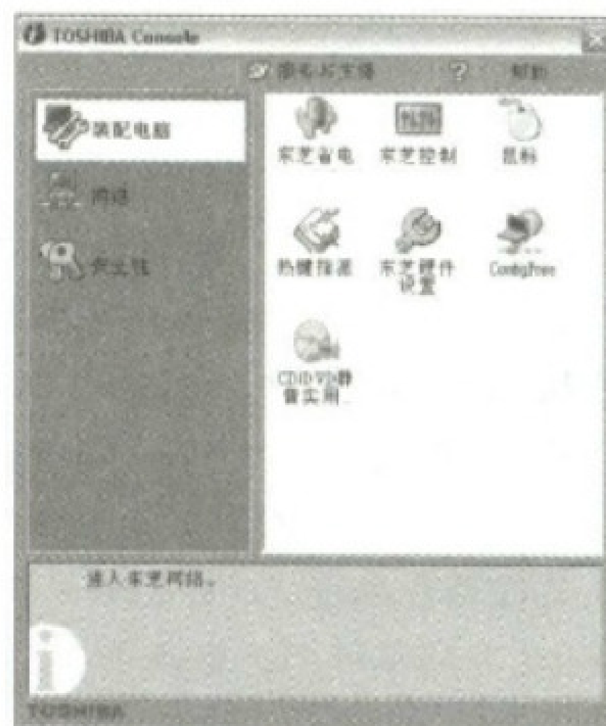

特别设计的扬声器

A60的触摸板下方按钮与面板高度一致，力度较大，手感一般。A60只有部分壳体采用了金属漆涂装，而没有使用真正的金属外壳，但其散热系统的效率相当不错，长时间运行后也仅仅是键盘上方及底部后方的温度有些升高而已；不过如果放在膝上使用，底部后方的凸起部分有明显升温，可能让用户感觉有些不适。

界面美观的节电软件，控制项目齐全

尽管CPU频率很高，但由于P4-M的执行效能与Pentium-M有较大差异，A60的性能表现一般。A60采用ATI芯片组，内置RADEON 7000 IGP显示单元，Direct3D性能与Intel 855GM/855GMe显示核心相近，但OpenGL性能差距明显。P4-M系统与迅驰架构另一明显的差距在耗能方面，尽管A60同样采用了4300mAh的电池，但在最高性能状态下，其实测续航时间只有约一个半小时；最大节电模式下，实测续航时间为2小时40分。

东芝为这款电脑预装了Windows XP家庭版操作系统，随机提供了系统恢复DVD光盘，驱动程序、附送软件和电子说明文档都直接集成在恢复后的系统中。在预装软件中，“东芝控制台”等自行开发的软件都比较有特色，大大方便了用户设置和使用笔记本电脑。东芝为用户提供的服务热线是特殊的特服号码——116-986-2048，用户拨打时会被收取本地话费，有些地区或电信服务商可能没有提供对这种号码的支持。


功能强大的东芝控制台

测试花絮

“大户”的感觉： 魔之左手和别理我都是可怜的“穷人”，从没拥有过笔记本电脑，这次横评中终于有机会爽一把了（时间太紧了，也就是跑测试，看着爽而已）。不过两人还是兴奋地说：“背着死沉的本本，也有了大户的感觉耶。”在一边的答笛哭笑不得：“拜托，两位，几千块的本子就乐成这样？我周末给个大学生朋友挑的笔记本还14000大洋呢，超轻薄的哦。”魔之左手和别理我：“……”

梦想成真： 因为笔记本电脑占用的空间比较小，因此大部分测试时间内，评测室的桌面上总摆着三四台同时运行的笔记本电脑，旁边测试平台上还执行着新品评测的各种项目。初冬的北京，黑夜总是来得太早，周围闪烁的显示屏给别理我的脸上镀上一层诡异变换的光彩。“喂喂，左手！看我酷吧！”兴奋的别理我抱着个无线键盘装模作样地说，“你说俺像不像黑客？哈哈，做个超酷的黑客是我的梦想呀。”魔之左手：汗……

对于一台笔记本电脑来说，我们最关心的是它的基本配置和性能，然后就是外观及制造工艺、易用性及扩展性、附加功能和软件、技术支持和售后服务，此外价格也是不容忽视的。评分依照配置与功能（15%）、外观及制造工艺（10%）、性能（25%）、易用性及移动能力（25%）、操作系统与附加软件（10%）、技术支持与售后服务（15%）共5项内容进行，下面分项说明。

笔记本电脑的评分标准

一、配置与功能（分值：10分；权重：0.9）

软硬件配置和成本通常是一对矛盾，我们认为，价位相近时，在保证产品品质和服务的前提下，应尽量提供较高、较齐全的配置。由于CPU频率、主板芯片组、显示芯片/显存容量、硬盘转速、内存速度等配置会直接影响性能，而电池容量配备会影响使用时间，所以这里不把它们列入本项目考察的范围内，而这些配件的差异会在后面的性能和电池寿命得分中有所反映。

1.显示屏配置，2分。 配备15、14、13、12（及以下）英寸屏的产品，分别得2分、1.5分、1分、0.5分。

2.内存容量，1分。 128MB及以下容量得0.4分，256MB得0.8分，512MB及以上容量得1分。

3.硬盘容量，1分。 20GB及以下容量得0.4分，30GB得0.8分，40GB及以上容量得1分。

4.光存储设备（包括内置和外置），1分。 配备普通CD-ROM（0.25）、DVD-ROM或CD-RW（0.5）、Combo（0.75）、DVD刻录机（1.0）的，分数依次递增。

5.内存扩展性，0.5分。 空闲1个以上内存槽得0.5分，没有的得0分。

6.网络，1.5分。 提供基本的10/100M网卡和56k Modem的得0.5分，提供无线网卡的再加1分。

7.接口配备，2分。 包括PCMCIA插槽、红外端口、USB、IEEE 1394、音频、并口、串口、外接显示输出（含DVI/S-Video输出）、扩展坞等其他常用接口配备。

8.其他特色功能，1分。 如果提供了读卡器（含内置）、外接鼠标、USB Hub、闪盘等实用配件等，可酌情加分，最多加满1分。

二、外观及制造工艺（分值：10分；权重：0.6）

购买笔记本电脑的用户，不可能不考虑其外观造型和色彩，产品外壳的材料和制造工艺与其“质感”和“手感”有很大联系。这部分主要从机器外观是否美观、造型是否精巧、做工是否精细等方面评估。本项目的评定中主观因素较多，因此由3名男编辑/评测工程师、2名女编辑/美术编辑分别打分，最后取平均值。

三、性能（分值：10分；权重：1.5）

良好的性能是提供舒适使用感受的前提，因此这里我们给出了较高的评分比重。

性能测试中统一采用Windows XP英文版+SP1作为系统平台，各部件驱动程序一律采用芯片（组）厂商发布的最新公版。每次执行性能测试前关闭BIOS和Windows中的电源管理（保证CPU运行在最高性能状态下），对硬盘进行碎片整理，并重新启动系统；每个测试子项都运行3次，取平均成绩。测试时，将桌面分辨率设置为标准分辨率（根据液晶显示屏情况而定）；为避免无线网卡对系统性能的影响，运行性能测试时屏蔽所有送测样机的无线网卡（如果有的话）。

评分时取最高分为该项的满分，其他结果和最高分取比值后，乘以该项满分分值即为得分。考虑到目前大多数万元以下笔记本电脑的显卡配置情况，3D性能测试方面我们不采用过于倾向DirectX 9.0的3DMark03和3DMark05，而仍采用传统的3DMark2001 SE Build 330版。

1.3D图形性能（3分）

测试软件为3DMark2001 SE Build 330版（Direct3D）和《使命的召唤》游戏（OpenGL），各占1.5分，测试分辨率设为1024×768/32bit。

2.多媒体性能（2分）

包括Lame 3.96（MP3编码性能）和FlaskMpeg+DivX 5.05（MPEG2编码能力），各占本项的50%，测试方法与本刊过去的相关评测相同。

3.磁盘性能（1分）

使用SiSoft Sandra 2005（10.37）软件，执行其中的File System Benchmark性能测试。

4.系统整体性能（4分）

本项目反映了多任务情况下系统的综合性能，测试项目为Multimedia Content Creation Winstone 2004和Business Winstone 2004，各占整体性能的50%。

注： 如在测试中发现某款产品存在比较严重的问题（如稳定性），我们会先与厂商取得联系，争取解决问题，时间允许的话会更换一台新的样品。如问题无法解决，且来不及更换样品，或新样品仍存在相同问题，对于产品得分有较大影响，则将其剔出评比范围。

四、易用性及移动能力（分值：10分；权重：1.5）

一台好的笔记本电脑不仅应提供良好的配置和性能，还应拥有较好的易用性设计，为用户提供方便、舒适的使用感受，提高工作效率。我们会考察各笔记本电脑厂商从用户的角度出发，在易用性和移动性能方面所做的努力。

1.重量和体积，2分

显然，对于笔记本电脑这种需要经常移动的设备来说，每增加哪怕100克的重量或0.5厘米的厚度，都有可能对用户造成一定负担。

2.操控性，0.75分

考察键盘尺寸、手感如何、布局是否合理、各种常用键和快捷键是否符合用户习惯；指点杆/触控板手感是否舒适，使用是否方便。

3.内部结构与可升级性，0.5分

产品内部材料、制造工艺和结构强度；各模块拆卸、更换硬盘、增加内存等是否方便。

4.驱动器及扩展接口布局，0.75分

良好的设计布局，应能在同时使用多个外接设备时，保证各种连接线和设备不会互相干扰。

5.散热系统，1分

好的散热系统应能在保证产品正常工作的前提下，对风扇、散热孔的布局进行优化设计，及时将内部热量排出；出风口位置要合理，最好不直接吹到使用者的操作部位。我们主要考察散热设计方案（如散热片、散热板、风扇、热导管或组合方式）的合理性，在执行长时间的高负荷性能测试后，用电子测温探头对笔记本电脑的键盘、指点杆/触控板、显示屏、机身侧面/背面/底部等部位的温度进行测量，结果作为评分参考。

6.电池寿命，2.5分

这里我们采用2种测试方式，其中最高性能模式下的电池寿命测试成绩作为本项记分：测试前关闭BIOS和Windows系统中的所有电源管理选项（设为始终开启）、电池电量过低报警选项、屏幕保护等，并把支持类似SpeedStep功能的CPU都强制运行在最高频率，以保证测试时将电池电量全部消耗；然后执行BatteryMark 4.01软件，测试最高性能状态下的电池寿命。同时，我们也将测试产品在开启电源/节能管理时（包括系统自带和产品特有的管理软件，设为最节能状态）的电池寿命，不记分，但会明确列出供读者参考。

7.液晶屏显示效果，1.5分

考察液晶屏的亮度、对比度、色彩和可视角度。

8.随机文档和驱动盘，0.5分

考察驱动盘恢复盘和系统安装盘的完善情况，以及随机文档的编写水平。

9.其他，0.5分，考察产品是否有其他独特的易用性设计。

五、操作系统与附加软件（分值：10分；权重0.6）

1.操作系统配置（6分）

没有随机预装操作系统的得0分，配备中文Linux系统的得0.5～1.5分（视其系统可用性和相关软件丰富程度而定）、配备Windows XP Home版的得5分、配备Windows XP Pro版的得6分。

2.附加软件（4分）

考察产品附送软件价值及实用性，共4分。没有附送操作系统以外软件的得0分，所送软件实际应用价值不大的得1～2分，其他情况酌情评分。

六、技术支持和售后服务（分值：10分；权重：0.9）

对于购买笔记本电脑的用户来说，良好的技术支持与售后服务非常重要，这也是用户放心选购的前提。本项目包括电话服务、网站服务、E-mail支持和保修时间4个部分，总共10分。

1.电话服务（4分）：就目前来说，电话服务仍然是用户获得服务比较快捷的方法。这里我们设立了5个常见问题（由评测室制订），需要注意的是，这里的问题并不局限于就测试样机本身提出，而是对各大厂商服务电话的质量进行整体考察。

（1）是否提供免费服务电话（1分）：厂商提供了对方付费的免费服务电话（比如800），并可在中国大陆任何地区拨打的，得1分；只能在厂商总部或服务中心所在地区拨打的，得0.5分；没有免费服务电话的得0分。

（2）电话接通程度（1分）：考察不同时段技术热线的接通程度（以及是否需要多次转接），包括4个基本时段：工作日（周一至周五）白天（9:00～17:00），工作日晚上（19:00～22:00），节假日（周六、周日及其他法定假日）白天（9:00～17:00），节假日晚上（19:00～22:00）。每个基本时段各记0.25分，以对方有专人接通，并明确表示可提供服务为准。这里我们拨打时需记录一下接通所需时间，6秒以内有人接听和20秒以上的接通时间，评分结果有明显差别。

（3）电话服务质量（2分）：服务电话接通后提出5个问题（不一定限于一次针对同一服务人员提出），每个问题0.4分。每道问题的评分标准是：回答不着边际、态度恶劣、答案完全错误的得0分；态度友好，回答完全正确，对用户解决问题有实际指导意义的得0.4分；实际情况稍有出入的，酌情给中间分。

2.网站服务（2分）：本项目考察厂商是否有专门的网站或页面提供服务，服务质量如何。

（1）产品介绍页面是否详细，主要配置和技术特征是否说清楚（0.2分）；

（2）技术支持页面是否提供了产品电子文档、驱动程序的下载或链接（0.5分）；

（3）是否提供FAQ页面（0.3分）；

（4）是否有供疑难解答的交互页面或论坛（1分），如果没有的话记0分。这部分沿用电话服务的5个问题（各0.2分），在交互页面或论坛上提出，并记录提交时间，然后观察交互页面或论坛管理者的回答时间和回答质量，评分标准参照“电话服务质量”项目。

3.E-mail支持（1分）：这部分沿用电话服务的5个问题（各0.2分），同时向各厂商的E-mail支持邮箱（有专门邮箱的发专门邮箱，没有的提供给厂商网站的网管信箱发送）发送一封求助mail，并记录发送时间，然后考察对方回信时间和信件内容，评分标准参照“电话服务质量”项目。

4.整机保修时间（3分）

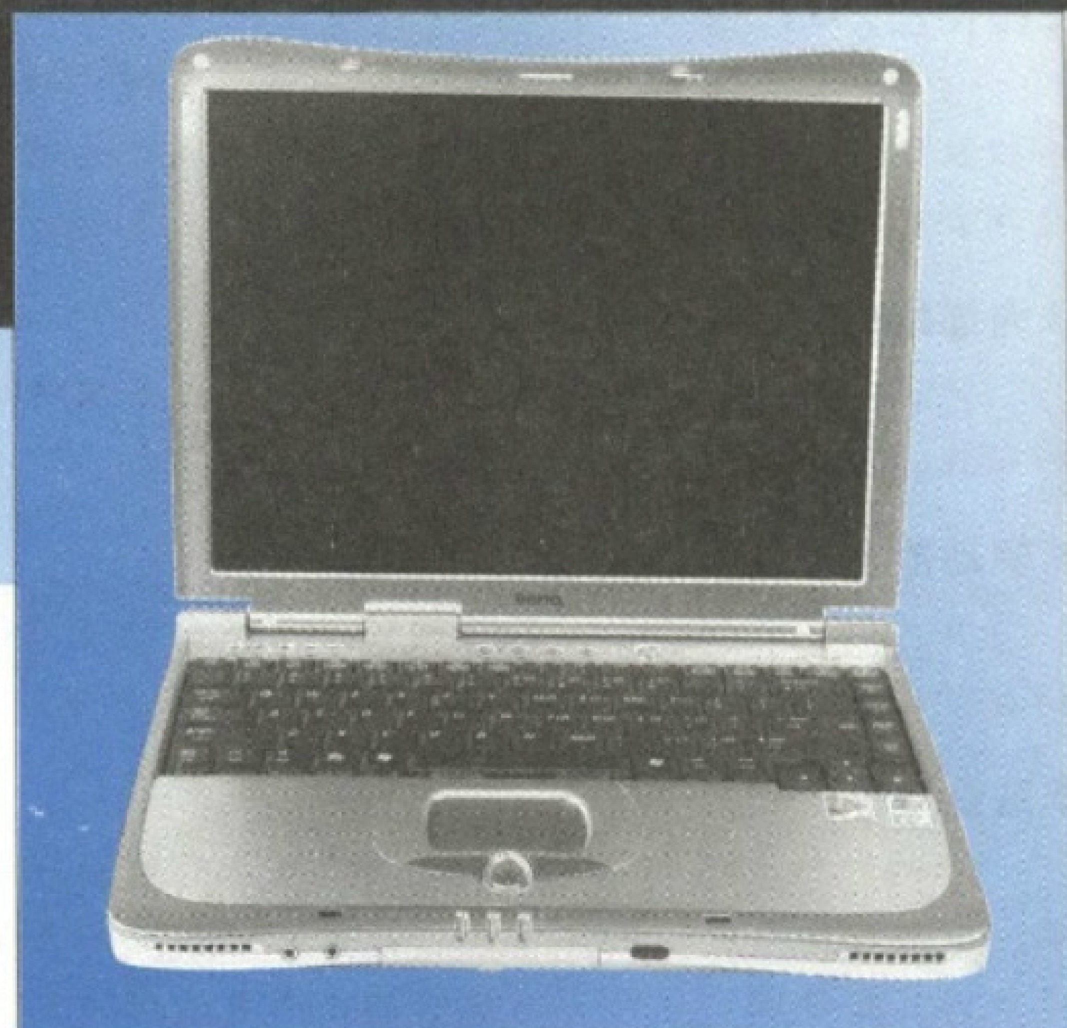
以厂商承诺的服务时间为准，较长的保修时间（包括保换、送修和上门服务情况）是高得分的基准，满分为3分。

七、产品总评得分

评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的主要参考依据：产品总评得分=（各项目具体得分×相应权重系数）的总和÷6（即最终得分用10分制表示）

明基Joybook 5000E

精致可爱，为女生设计的本本



厂商名称：明基电通（BenQ）
产品型号：Joybook 5000E-106　**参考价格**：9999元
咨询电话：0512-68092520　**网址**：www.benq.com.cn

作为一个强调“享受快乐科技”的品牌，明基的产品有着鲜明的个性和风格，给人活泼向上、时尚前卫之感。其Joybook系列笔记本定位家用，强调外观和人性化设计，本次送测的Joybook 5000E-106售价刚好在万元以下，相对而言较适合女性使用。在参测产品中其电池续航能力也很不错，显示出厂商在设计时充分考虑到了它的用户群体，当然它并不追求高性能。


侧视图

Joybook 5000E采用14.1英寸液晶屏，整体尺寸较小，重量仅为2.27kg，虽算不上特别轻巧，但相对于其他参测产品而言更适合携带。其外观设计显然为女性进行了优化，采用大量流线线条，柔美而富有活力；机身主色调为具有金属质感的银白色，键盘边框采用淡蓝色点缀。Joybook 5000E为全内置型，和同价位的产品相比配置不算高，同时也缺乏一些周边产品支持，如附赠摄像头、麦克风、迷你鼠标等。

它的内部布局较为紧凑，散热效果还不错，但长时间工作时温度上升较快。这款产品具有较好的可升级性，内存与硬盘更换较方便；或许设计者认为目标用户对CPU性能要求不高，没有考虑其升级问题，只有将它完全拆卸才能更换CPU，光驱也采用这样的设计。它的高亮液晶屏（亮度可达200流明，设为高亮度使用时建议外接电源）效果较好，色彩鲜艳，可视角度相当大（左右接近160度），延迟时间较短，适合欣赏图片和电影。

这款产品配备的操作系统为百资Linux9.2，功能很简单，可满足单纯的文字处理和上网需要，而明基在其网站的产品页面上注明“BenQ推荐使用Microsoft Windows XP Professional”。其说明书比较简单；售后服务方面保修一年，电话咨询时其服务人员的知识水平稍显欠缺。


机身线条圆润

Joybook 5000E的性能表现较相似配置对手稍强一些，但就价位来说只是中规中矩。它使用4300mAh锂电，最大性能模式下续航时间长达3小时14分；明基没有提供特别的节电软件，在WinXP内置的最大节电模式下电池续航时间为4小时26分。结合重量及尺寸因素考虑，我们认为它很适合外出使用。

联想旭日150

实惠之选，电池续航能力强





厂商名称：联想集团（Lenovo）
产品型号：旭日150　**参考价格**：6999元
咨询电话：800-810-8888　**网址**：www.Lenovo.com

联想的旭日系列是其针对家用和商用市场的高性价比机型，旭日150系列采用迅驰组件，不仅性能高，且耗电量低，发热量小，适于移动办公和娱乐。

送测样机的具体型号为旭日150C1400330X5256030D，其外形几乎是完美的长方体，棱角分明；外壳采用黑色塑料材质，键盘周围面板上留有银色边框。由于采用15英寸屏幕，其体积和重量都比较大；为控制成本，它并没有采用迅驰套件中的无线网络组件。

编辑选择奖 华硕M2400



凭借出色的综合表现，华硕M2400赢得了本次横评的编辑选择奖。作为笔记本市场成长很快的品牌，华硕的强大研发能力使得M2400脱颖而出，在关键的两个大项中取得胜利；对于消费者来说，这是一款性能与移动能力兼顾的产品。M2400在其他方面也表现得相当不错，其外观和制作工艺给我们留下了很好的印象；而从DIY角度出发，它具有很好的可升级性，不开机播放音乐功能也大大方便了用户。当然，送测的M2400机型并未配备操作系统，这对于它的性价比有一定影响。





最佳性价比：联想旭日150C



这款联想旭日150C在性能与可移动性上同样有较为出色的表现。虽然由于配置和操作系统、软件方面的原因，旭日150C的总评得分并不突出，但这些弱势在其6999元的售价面前显得有些无力；对于日常办公、教学演示等领域的应用来说，它是很好的选择。

另一款性价比不错的产品是华硕A3000L，它的综合表现更好一些，但售价比联想旭日150C高出1200多元，性价比优势显然不如后者。

此外，DELL的Inspiron 510M在整机性能方面的优势相当突出，值得注重商业软件性能的用户考虑；VAIO B55C尽管是索尼相对低价位的产品，但设计、做工、材质也较为出色，性能也不弱，万元出头的价位对于索尼Fans来说还是很有亲和力的。

产品得分一览表（注：性能测试成绩表见P75页）

产品/得分		华硕A3000L	明基JOYBOOK 5000E-106	华硕M2400	戴尔Inspiron 510M	联想旭日150C	东芝A60	微星 AVERATE C3200	SONY VAIO B55C
配置与功能（分值：10/权重：0.9	屏幕配置	2	2	2	2	2	2	1	2
	内存容量	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8
	硬盘容量	1	1	1	1	0.75	1	1	1
	光存储	0.75	0.75	0.75	0.75	0.5	0.75	0.75	0.75
	内存扩展性	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0.5
	网络	0.5	1.5	1.5	1.5	0.5	0.5	1.5	1.5
	接口配备	1.7	1.6	1.7	**1.9**	1.6	1.8	1.4	1.5
	其他特色功能	**0.8**	0.4	0.4	0.5	0.2	0.5	0	0.5
	单项总分	8.05	8.55	8.65	**8.95**	6.85	7.85	6.45	8.55
外观工艺（分值：10/权重：0.6）		7.2	7.94	7.8	7.2	7.1	7.36	**8.1**	7.9
性能（分值：10/权重：1.5）	3D图形	1.7	1.72	**3**	2.19	2.81	1.85	0.67	2.52
	多媒体	1.72	1.81	**2**	1.87	1.73	1.91	1.5	1.66
	磁盘性能	0.83	0.92	0.87	**1**	0.77	0.78	0.84	0.82
	整体性能	3.32	3.54	3.93	**4**	3.5	3.61	3.26	3.74
	单项总分	7.57	7.99	**9.8**	9.06	8.81	8.15	6.27	8.74
易用性及移动（分值：10/权重：1.5）	重量	1.52	1.67	1.73	1.6	1.49	1.26	**2**	1.71
	操控性	0.5	0.6	0.5	0.5	**0.75**	0.5	0.6	0.5
	内部结构	**0.5**	0.4	**0.5**	0.4	**0.5**	0.4	0.45	**0.5**
	驱动器及接口布局	**0.75**	0.7	**0.75**	**0.75**	**0.75**	0.6	**0.75**	**0.75**
	散热系统	**1**	0.8	0.9	0.9	**1**	**1**	0.7	0.8
	电池寿命	1.45	1.43	**2.5**	1.13	1.93	0.67	0.67	0.94
	液晶屏效果	1.1	1.3	1.1	**1.4**	1	1	**1.4**	1
	随机文档和驱动盘	**0.5**	0.4	**0.5**	0.3	0.2	0.4	0.45	0.4
	其他	**0.3**	0	**0.3**	0	0	0.1	0	**0.3**
	单项总分	7.62	7.3	**8.78**	6.98	7.62	5.93	7.02	6.9
操作系统和附加软件（分值：10/权重：0.6）	操作系统	0	1	0	0	0	**6**	5	5
	附加软件	**4**	0	**4**	3	0	**4**	**4**	**4**
	单项总分	4	1	4	3	0	**10**	9	9
技术支持和售后（分值：10/权重：0.9	电话服务	3.5	2.5	3.5	3.25	**3.75**	2.5	2	3.5
	网站服务	1.3	1.9	1.3	1.6	0.85	0.9	0.9	**2**
	E-mail支持	0.5	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	**1**	0.5
	整机保修时间	**3**	2	**3**	2.5	2	2	2	2
	单项总分	**8.3**	7.4	**8.3**	7.85	7.1	5.9	5.9	8
总分		44.2	42.7	**50.2**	45.3	41.5	43.9	41.3	48.5
最终得分（10分制）		7.37	7.11	**8.37**	7.55	6.91	7.32	6.89	8.08


热插拔光驱

旭日150的键盘上方提供了2个自定义快捷键，它将翻页键和菜单键安排在右下角，与方向键安装在一起，便于在文本编辑和网页浏览等应用中使用。在测试中我们发现"E"键出现了接触不良的情况，希望这只是个别现象。为提高移动能力，它采用了热插拔光驱，不过其光驱位于笔记本前方，放在膝上使用时会影响光驱托盘的进出。

在测试中，旭日150配备的赛扬M 1.4GHz处理器尽管频率比大多数参测样品稍逊一筹，但性能差距并不明显。理论上讲赛扬M并不支持SpeedStep动态频率调整功能，但其电池续航时间表现仍相当不错，在最高性能模式下达到了4小时26分钟，最高节电模式下的电池续航时间则有5小时04分钟。

联想仅为这款产品提供了PCDOS操作系统，也没有其他附加软件，但其附赠光盘中提供了Windows XP下的驱动程序。就其不同均衡的表现来看（性能和移动能力较突出，附加功能和软件则几乎没有），我们认为对于注重联想品牌和实用性的用户来说，这是一款颇具性价比的机型，尤其适合那些只需要移动办公和基本娱乐功能的商业用户。近期联想为这款产品提供了加288元送笔记本电脑包和鼠标的优惠活动。



特殊功能键与方向键放在一起

戴尔Inspiron 510M

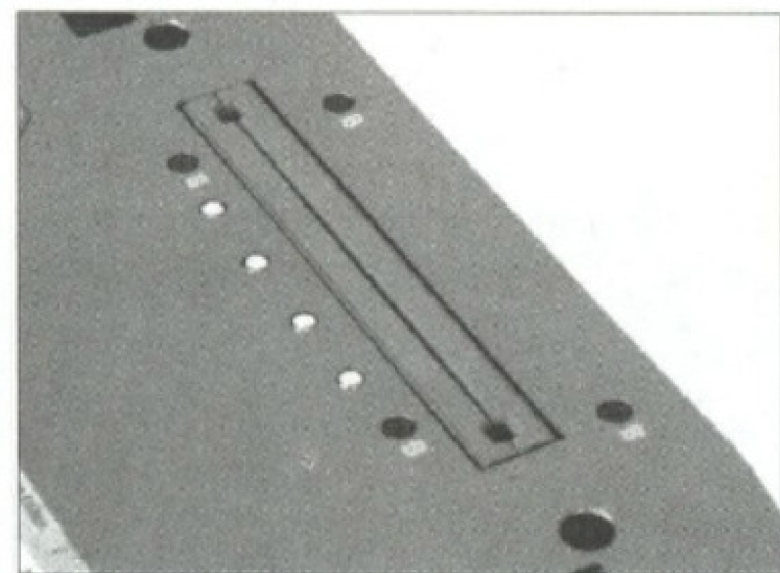
商业用户的选择，整机性能优秀

厂商名称： 戴尔公司（DELL）
产品型号： Inspiron 510M　**参考价格：** 9699元 *注
咨询电话： 800-858-2018　**网址：** www.dell.com.cn



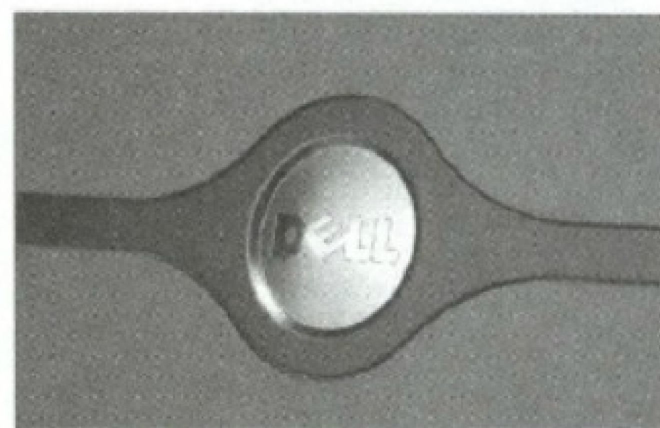
***注：** 该价格为送测机型参考价（含两年有限保修服务，不含操作系统），510M系列实际价格以DELL网站订购价为准。

严格来说，DELL Inspiron 510M是一个系列，基于DELL特别的销售政策，用户可自由选择处理器、内存/硬盘容量、光驱、操作系统等。在本次参测产品中，Inspiron 510M表现出了较强的个性，除不错的性能外，分辨率高达1400×1050的15英寸液晶屏也为它添色不少，显然这是一款为商业用户设计的笔记本电脑，灵活的价格策略让其颇具性价比。


扩展坞接口

尽管采用了15英寸液晶屏，但经优化设计后，Inspiron 510M的重量（包括光驱）控制在2.57kg左右，对于大尺寸笔记本电脑而言尚可接受。Inspiron 510M的机身主色调为银灰色，液晶屏背面上的"DELL"标志使用金属镶嵌工艺，再加上圆润的流线线条，给人简约大方的感觉。它采用了模块化光驱，在DELL网站的定制页面里可订购其他光驱。接口方面其配置相当齐全，甚至留有"古老"的串口。

这款笔记本的整体散热效果相当不错，不过工作时温度最高的部位不是处理器而是内存，可能是该部位缺乏良好的导热设计，热量有些集中。它的内部布局相当从容，除CPU外都可很方便地升级，机器底部提供有扩展坞，DELL提供了相当丰富的可选附件。


屏幕背面的戴尔标志

Inspiron 510M配备了性能强劲的日立笔记本硬盘（5400r/m，8MB缓存），因此在测试中拥有最好的磁盘性能和综合性能，当然这和Pentium M处理器的贡献也是分不开的。液晶屏分辨率高达1400×1050，对于商业用户而言非常实用，在Excel、Word这样的应用中，高分辨率优势明显。样机配备的2200mAh锂电在最高性能模式下仅能提供2小时33分的电力；比较奇怪的是，打开其最大节电模式，测试成绩和关闭

慧眼辨真假——笔记本电脑购机技巧

■北京 DuDuJam

防以次充好——拒绝样品机、展示机



柜台上的样品机、展示机

走进笔记本专卖店里，首先映入眼帘的自然是一排排摆放整齐、崭新漂亮的样机。这类样机大多全天候运转，还要忍受来访顾客的百般“拿捏”。一般人顶多敲敲键盘、摸摸鼠标，若碰到不懂装懂之人，甚至可能会遭到暴力操作。笔者就曾见过一位客户用手直接抓住液晶屏将本本抬起来“欣赏”，屏幕不至于就此报废，但很可能会受很大损伤。另外，一块新电池最好完全充放电3次来激活其性能，但对于样品机的新电池，经销商向来是没放光就充，没充满就放，电池性能和寿命均受到一定影响。

对于这类样品机，出货量大的商家们倒是可经常更换，不至于令其过于陈旧；但那些“炒货”的商家可就没有这个实力，也许他们从上家拿来的本身就是样品机。我们支付了全新产品的价钱，就应当享受到全新产品的应有状态，特别是它带给我们的心理和使用享受（当你发现新买笔记本的键盘上泛着油光，或电池已充过好几次时，心里一定不舒服）。因此选购时应尽量“开箱验机”，从而避免买到这类“准全新机”。

选购基本功——正确区分水货笔记本电脑

出于国内市场现状及部分厂商的价格策略，水货在未来很长一段时间内还将与行货并存，选购时只需做到能正确识别即可。

需要指出的是，水货并不等于“次品”和“假货”，它与“行货”相比品质上并无本质差别，但命名、编号与行货不同，一般也很难享受到来自厂商的完整售后服务。

目前商家们一般不会拿水货当行货，水货卖行货的价格（除非碰到了超级菜鸟且售出后没有任何后顾之忧的情况）；但鉴于水货与行货的巨额差价，商家很可能会拿行货价格来对比，提高水货售价，因此正确分辨水货并了解其行情，也是选购前的必修课。

防偷梁换柱——检查原装配件

原装配件往往意味着高品质和高价格，于是许多不法商家将新机中的原装内存和硬盘换下，成批出售。况且许多客户买了新本本之后要求升级，这时JS会冠冕堂皇地以原装为名定上高价。万一客户发现原装配件被掉包了怎么办？JS才不怕呢，在拆卸硬盘、内存时需拧下的螺丝部位贴上标签，并郑重声明“如该标签撕毁便拒保”云云。

原装配件的调换带给消费者的不仅是经济损失，还影响到笔记本的性能、稳定性乃至保修。多数品牌笔记本的原装配件上都会有相应标示（如IBM的原装配件上都有FRU号），选购时一定要仔细检查。

不厌其烦——各部分的检查

1.核对包装箱、机身、BIOS及保修卡中的序列号是否相同



机身序列号

一般来说，每款机器都会有唯一的序列号，该序列号会在包装箱、机身、BIOS及保修卡中标注（上述4项不一定全有）。检查时若发现各处序列号对不上，那么原机很可能被掉包，或是翻新机。

2.检查装箱清单

名牌大厂一般都会在包装箱内附带一张装箱清单，列出箱中所有物品（包含电话线之类的小配件）名称及编号，选购时应仔细核对。

3.检测关键部位

液晶屏：坏点的存在会严重影响使用舒适度，选购时应NOKIA Monitor Test等软件仔细检查。

电池：目前只有IBM和SONY的笔记本电脑具备电池充电次数检测功能，因此单从外观来判断电池的新旧并非万无一失，在正规代理商处购买是解决该问题的办法。值得一提的是，新电池出厂前都只充入了约一半电量，如果验机时发现电量已满，说明肯定被用过。

光驱：首先查看光驱托盘及光头是否一尘不染，然后用质量一般的光盘来检验其读盘能力。

接口：仔细查看整机端口有无碰伤或断针的现象（特别是网卡、Modem接口及串口和PC卡接口）。包含机身侧面和后面的接口，及机器底部的扩展坞接口（如果有）。就一般情况而言，端口部分出问题的几率较小。

条件允许的话，还可安装AIDA32等检测软件来了解各配件的详细信息。购买时带上闪盘，将常用测试软件准备好，更能保证万无一失。最后，在价格敲定后，别忘了向商家们要些小礼物，例如笔记本包、笔记本鼠标等，一般来说这都是合理的要求；而且厂商促销时就会送这些小配件，不要让JS“贪污”了。


串口和并口并没有被它淘汰

电源管理时的成绩竟然一样，反复验证依然如此。不过这次我们只把最大节电模式下的成绩作为参考，因此不影响其电池寿命测试成绩。

由于送测产品为样机，产品除驱动盘没有其他附赠软件，因此对相关项目评分有一定影响；我们根据DELL提供的资料，在配置列表中列出了该产品应提供的软件。售后服务方面，戴尔的保修时限采用购买形式，其网站上产品信息丰富，定制购买方式灵活方便。

微星AVERATEC 3200

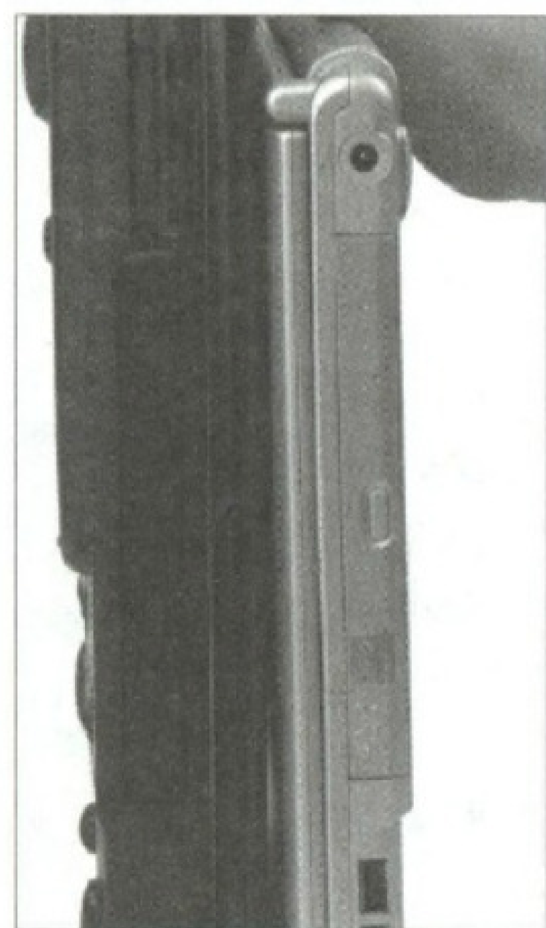
万元轻薄之道

厂商名称： 上海微欣工贸有限公司
产品型号： AVERATEC 3200　**参考价格：** 9999元
咨询电话： 021-52402800　**网址：** www.art-star.com.cn



微星AVERATE C3200是参测产品中唯一一款采用12.1英寸液晶屏的轻薄型笔记本，同时也是唯一一款使用AMD Athlon XP-M处理器的产品。它采用12.1英寸液晶屏，屏幕显得相当薄，整机尺寸仅有28.3mm×24.4mm×3.0mm，重约1.8kg，在参测产品中是最小巧轻便的一款，非常适合随身携带。

这款笔记本通体为银白色，制作工艺相对不错，外观设计比较简约，没有太多花哨的点缀。AVERATE C3200采用全内置设计，和其他几款产品相比，它的接口很精简，省去了一般用户很少使用的并口、串口和IEEE 1394接口，产品也没有附赠其他外设。


机身厚薄对比，右为AVERATE C3200

AVERATE C3200内部布局较为合理，由于采用发热量较大的Athlon XP-M处理器，散热工作负担比较大；测试过程中发生过一次系统报错，我们判断其原因可能是长时间全速工作使热量过度聚集。合理的布局使得这款轻薄型笔记本也拥有一定升级空间，可升级部件包括内存（须更换原有内存）、处理器和光驱。

AVERATE C3200的液晶屏效果很好，色彩鲜艳，12.1英寸显示1024×768分辨率显得颗粒很精细。这款产品在性能测试中表现一般，和参测的其他Intel系统相比有一定差距，特别是多媒体性能方面；它无法通过基于OpenGL的《使命的召唤》游戏测试，在更换了数款驱动程序后我们放弃了尝试，该现象可能和显卡的驱动程序兼容性有关。AVERATE C3200的电池容量为4000mAh，实测最高性能模式下电池寿命为1小时31分，但最大节电模式下续航时间达到了2小时42分，可见Athlon XP-M的PowerNow!节电技术效率很不错。


机身一角

在参测笔记本中，微星AVERATE C3200是唯一一款提供了完整软硬附件的产品，它配备的操作系统为Windows XP Home版，附赠软件包括PowerDVD XP、B's Recorder Gold 5、Norton AntiVirus等。微星笔记本的售后服务尚需完善，目前没有提供免费的电话服务，也缺乏网站论坛。


俯视图

与同价位产品相比，如果更在意性能的话，我们认为这款笔记本电脑并非最好的选择，但AVERATE C3200显然打算以轻巧精致取胜。

索尼VAIO B55C

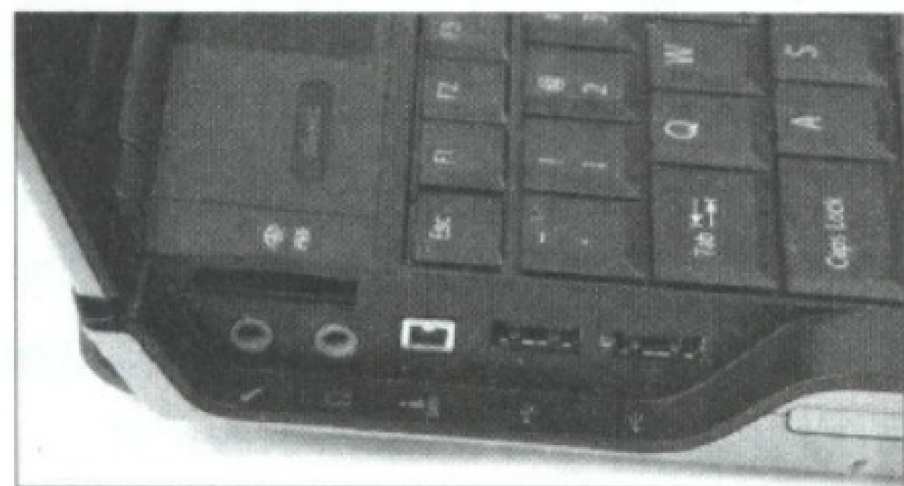
精巧时尚，Dothan核心赛扬性能出彩

厂商名称：索尼中国有限公司（SONY）
产品型号：VAIO B55C **参考价格：**10888元
咨询电话：800-858-0888
网址：www.sonystyle.com.cn/vaio



索尼的VAIO笔记本电脑在消费者的心中是以时尚为最突出卖点的产品，但对内地消费者来说，其高高在上的价格总让人觉得遥不可及。这次索尼送测的VAIO B55C是一款“准轻薄”机型，虽然其价格略超过万元，但就索尼品牌来说，这样的价位无疑会让更多索尼Fans心动；考虑到它预装的Windows XP系统的价值，我们将其也纳入到本次横评的行列。

VAIO B55C采用1.3GHz赛扬M处理器，但它基于新的Dothan核心，2级缓存容量达到了1MB，与Banias核心的Pentium M相同。这款产品采用14英寸液晶屏，最大厚度为4.3cm，但前部厚度仅有2.9cm，机体后厚前薄，加上最前端的上反角设计，给用户一种比较轻薄的错觉。B55C全配置的实际重量仅有不足2.5Kg，在参测样品中算是比较轻的。

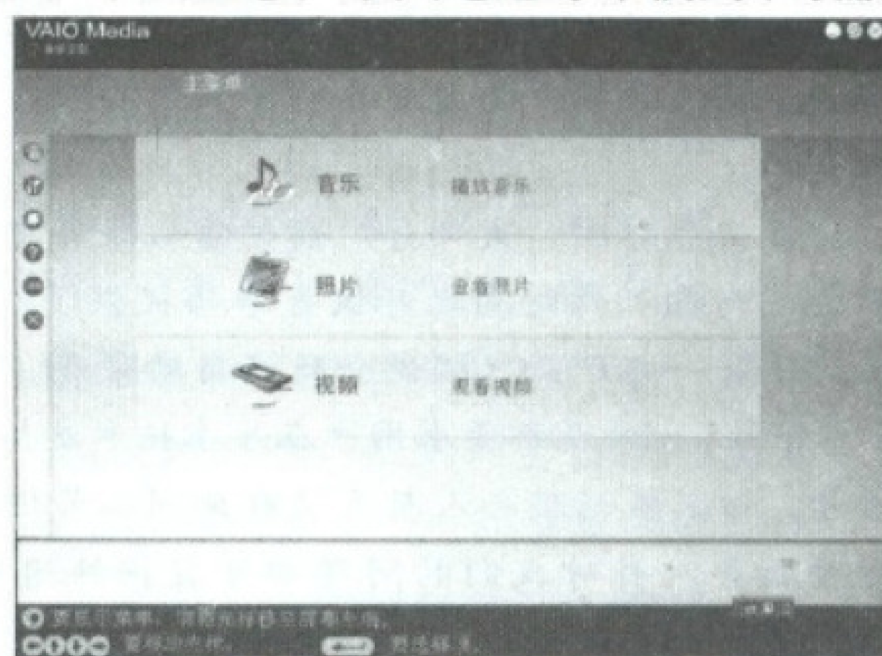


侧面的接口与读卡器

VAIO B55C的显示屏背面板采用镁合金材质，但其他部分均为塑料材质，且没有采用铜质散热片；尽管这并不影响到其稳定运行，但导热性能不好的材质还是使散热片下方的温度明显高于周边。它的扬声器效果一般，略有杂音。其接口配置有一定特色，后方较为简洁，只有电源、VGA和网线接口；而音频输入输出、USB、IEEE1394和记忆棒读卡器接口、开关/休眠键和Modem接口、散热器出风口均置于侧面，其底部左侧装有扩展坞接口。它的键盘手感很好，提供了2个自定义快捷键。

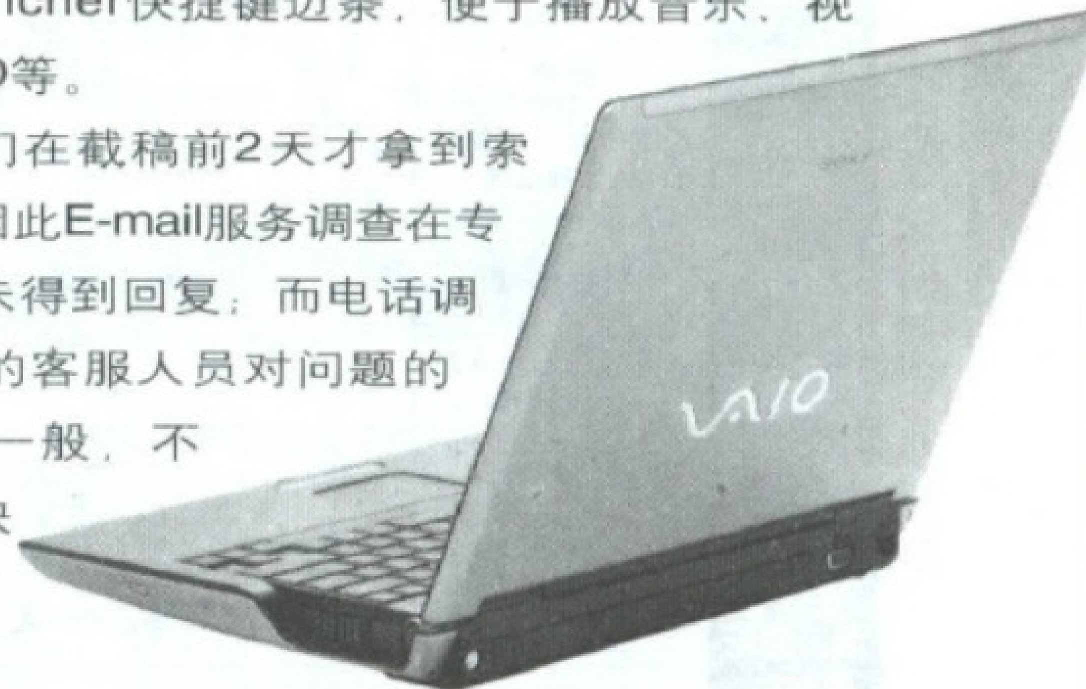
新款Dothan核心赛扬M具有相当高的性能，在实际测试中，反映整机性能的ZD Winstone成绩仅次于采用两款采用1.5GHz Pentium M处理器的产品，在其他测试中也与主频更高的第一代赛扬M基本持平。这款产品采用4400mAh，电压只有11.1V的锂离子电池（其他参测产品均采用14.8V电池），最大性能模式下续航时间仅有2小时7分，不太理想；最大电池寿命模式下续航时间为2小时43分。

这款笔记本配备了Windows XP中文家庭版操作系统（已加入SP2），并提供了DVD系统恢复盘，默认系统中已包括所有驱动、附送软件和电子说明文档。VAIO B55C拥有大量附赠软件，包括WinDVD 5、Sonic RecordNow! 7、Norton AntiVirus 2004，及索尼自己的管理和创作工具如Sony DVgate Plus 1.3、PictureGear Studio 2.0、VAIO Media 3.1、Notebook Setup 4.1、VAIO Zone 1.1等。强调娱乐性能的索尼甚至在屏幕右侧增加了一个VAIO launcher快捷键边条，便于播放音乐、视频、CD/DVD等。



索尼自己的管理和创作工具软件

由于我们在截稿前2天才拿到索尼的样机，因此E-mail服务调查在专题完成时仍未得到回复；而电话调查中，索尼的客服人员对问题的解答准确性一般，不过基本可解决用户的问题。



测试花絮

优秀也是一种罪：由于最近硬件栏目对笔记本电脑介绍得较多，这次横评中并未准备做拆解讲解。但有一款本本却在配置相近的产品中获得了好得多的成绩，因此我们“不得不”拆开研究了一下。魔之左手一边拆（这是他的爱好），一边像安慰似的说：“唉，其实我们也不是非拆你不可，谁叫你太优秀了呢。”

笔记本电脑（参测品牌）售后服务调查

即使对于资深DIY爱好者来说，选购品牌机和笔记本电脑的策略也与选择DIY配件完全不同——性能并不是最重要的因素，厂商的售后服务才是最优先考虑的条件之一。与我们以前的历次横向评测一样，本次测试中我们也模拟用户“测试”了一下各厂商（仅包括参测品牌）的售后服务部门。

我们可以看到，各厂商都提供了较便捷的电话售后服务和技术支持电话，但只有半数厂商提供了免费或准免费（东芝提供的号码需付本地话费）的售后服务和技术支持热线。DELL和微星（笔记本电脑）的网页上无法找到专门的售后服务电话，如果用户没有保留好购机时提供的厂商资料，就只有通过那些随处可得的销售热线或公司联系方式去询问了。联想虽然售前支持和销售热线采用了800热线，售后电话却换成了普通号码；而微星和明基则需要拨打普通号码寻求技术支持。

在工作时间，大部分厂商的售后服务电话的接通速度都很快，而在工作时间之外仅有华硕提供了7×24小时人工服务，还有一些厂商只提供全时的自动服务。值得关注的是，尽管DELL和索尼都要求用户在寻求技术支持之前准备好产品编号，但其电话服务人员并没有询问编号便提供了服务。大部分服务人员对我们的问题都可直接快速回答，也基本正确；也许是这次我们设计的问题比较偏向初级用户，答案的精确性不是很好。所有厂商的服务人员态度都比较好，这一点上都无可挑剔。

在网站调查中，各厂商的页面在产品查询方面做得不错。不过华硕的产品配置页面显得过于简单；DELL的讨论区则已进行了改版（我们在暑期家用台式机横评时曾访问过该论坛），推出了新的中文论坛；华硕论坛中代表华硕工程师的“华工”ID已有一段时间没有出现，由互动技术论坛变成了一个纯粹的用户论坛。微星的笔记本部门比较特别，除与微星板卡等产品共有的网站外，它还拥有www.art-star.com.cn（AVERATEC笔记本电脑）这个网址，相对来说后者的内容更为详尽，但网站整体仍显得较简陋。作为时尚产品的索尼VAIO也拥有自己的专用网址（vaio-online.sony.com.cn），不过这一页面实际上跳回Sony中国的网站。

E-mail是除电话外最常用的咨询方式，但在本次调查中，厂商们的回复速度难以令人满意。在一周的时间内，只有联想、微星和明基回复了我们的技术咨询邮件。

在售后服务方面，华硕为其部分笔记本电脑提供了2年质保，略高于标准的三包标准（1年质保，2年主要部件保修）；其他厂商基本遵循了电脑三包标准；DELL则继续着它的灵活配置、用户可购买更好的服务（包括上门服务、7×24小时人工电话服务和更长的保修期限）。

售后服务调查表

厂商	华硕	东芝	明基	联想	戴尔	微星	索尼
产品型号	A3400（A3L）和M2400（M2N）	A60	JOYBOOK 5000E-106	旭日150C	Inspiron 510M	AVERATEC3200	VGN-B55C
序列号	服务时不需要提供	服务时不需要提供	服务时不需要提供	Eb02423664	服务时不需要提供	服务时不需要提供	E340001R
服务热线	800-820-6655	116-986-2048	0512-68092520	800-810-8888（售前），技术咨询：010-82879500	800-858-0888，客户服务：800-858-2969（网站上找不到）	021-52402018-115/139 010-82511688-11/29	800-820-2228
工作时间	每周7天X24小时	工作时间人工服务	人工服务时间：8:00-20:00（周一至周日）	不详	9:00-18:00（周一至周五，节假日除外）	工作时间人工服务	9:00-21:00（周一至周六），9:00? 18:00（周日）
接通时间	很快	较快	马上	不易接通	马上	不易接通	马上
问题回答情况	态度一般，回答问题准确迅速	态度一般，问题回答较好	态度很好，回答较好	态度较好，对问题回答较准确	态度较好回答，问题较准确，但对型号不熟悉	问题回答较好	态度较好，问题回答不够准确
网站	www.asus.com.cn	pc.toshiba.-com.cn	www.benq.com.cn	www.lenovo.com	www.dell.com.cn	www.art-star.com.cn	www.sonystyle.com.cn/-vaio或vaio-online.sony.com.cn
产品介绍	只有最基本的系列机型的介绍	非常详细	较详细	较详细	定制产品	较详细	较详细
下载链接	有	有	有	使用型号或序列号搜索	有	有	有
常见问题（FAQ）	有、但是搜索功能不是很好用	有	知识文库	产品技术知识检索，知识培训	搜索技术文库	相关常识，内容很少	有
互动页面、论坛	有	未见	俱乐部形式	未见	中文论坛	有标题无连接	VAIO俱乐部
服务E-mail	notebooktsd@asus.com	在线提交	service@benq.com.cn	在线提交	Warranty_CN@dell.com或CN_Support@dell.com	art@msicomputer.com.cn	vaiohelpdesk@sony.com.cn
mail回信时间	未回信	未回信	1个工作日内	2小时	未回信	1个工作日内	未回信
问题回答情况	不详	不详	较好	较好	不详	较好	不详
保修时间	2年，配件三包标准；周六工作时间2小时快修	一年部件和人工服务，一年电池国际有限保证	三包标准	三包标准，部分部件3年保修	三包标准（可购买更长服务）	三包标准	三包标准（可升级服务）

测试总结

和我们2002年同期的万元笔记本横评相比，本次横评的参测产品在配置、性能及成熟度方面都有了长足进步。对于参与测试的评测人员来说，最直接的感受就是性能测试时间大为缩短。虽然是万元以下主流产品，但参测的笔记本都体现出较强的个性，针对性很强。不过在CPU和芯片组方面，绝大多数产品都采用了Intel平台（特别是“迅驰”平台），而仅有一款产品采用AMD系统，Intel在该领域的优势地位可见一斑。

随着硬件的飞速发展，笔记本电脑已开始摆脱单纯的性能升级，而是强调应用，这一趋势在万元以下的主流产品身上也逐渐得到体现。测试中各款产品的成绩有高有低，但我们认为，即便是性能最“弱”的产品也能基本满足目前的主流应用。因此读者在评判一款产品时，应更多地从整体考虑，性能之外的易用性因素不容忽视。

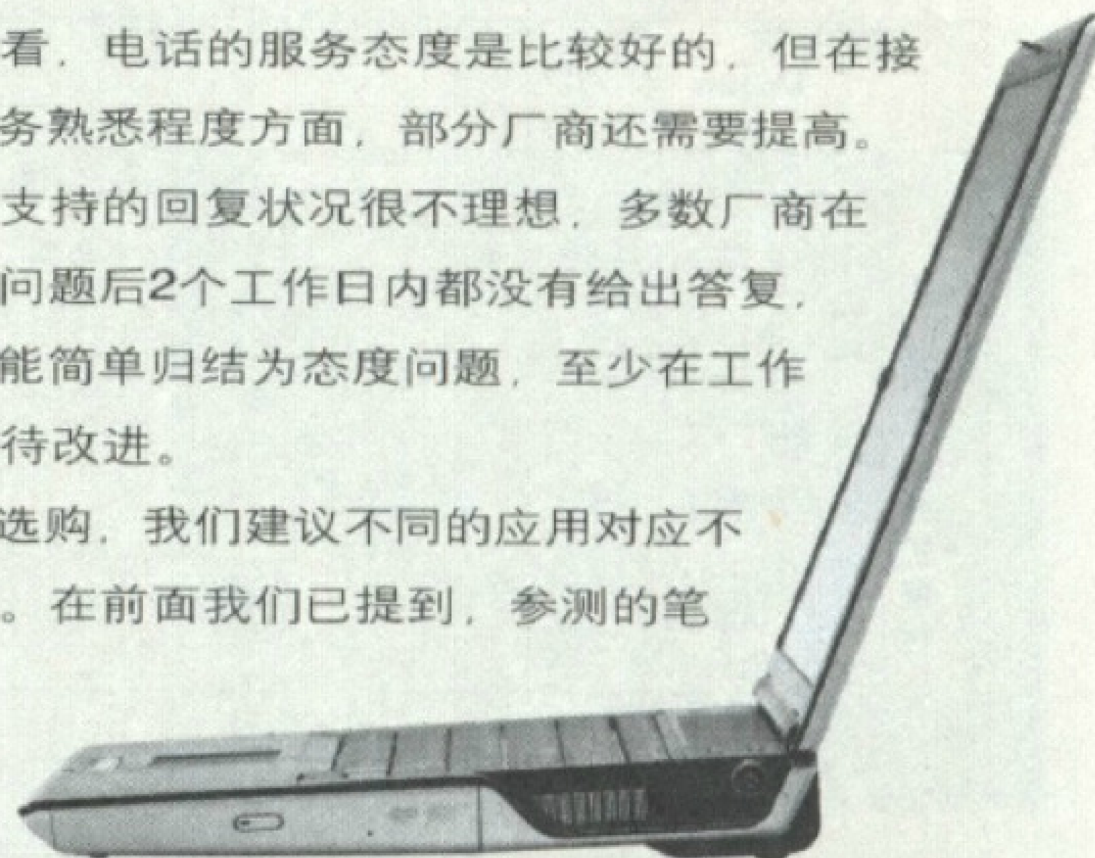
作为近两年笔记本电脑发展的标志性技术，无线网络开始走向普及，一半的参测产品都为用户摆脱网线的束缚提供了条件。电池续航能力一直是笔记本用户的心病，而本次横评中多数产品的测试成绩令人满意（华硕M2400的最大电池续航时间甚至超过了5个半小时），平均成绩也比我们2年前测试的同价位产品高出不少，这对移动应用意义重大。应当看到的是，“迅驰”技术（Pentium M、Celeron M处理器）的采用对于延长电池寿命帮助很大，相对于那些采用传统设计（P4-M、Athlon XP-M）的产品，配合软硬件节电技术的“迅驰”平台电池寿命的延长更为明显。

总体来看，我们对万元以下主流笔记本电脑的现状保持乐观。当然，乐观的态度和批判的眼光并不矛盾，本次横评中我们发现的一些问题还是值得大家参考。

首先是制作工艺方面的讨论。我们理解厂商由于产品定位而“人为设置”的工艺水准，但从发展的角度看，万元以下主流产品的制作工艺相对2年前并没有太明显的提升，这不禁让人有些失望。相信没有用户喜欢那种捏着叽嘎作响的笔记本电脑，而这种现象似乎还比较普遍。当然，也有做工用料相对较好的产品，如华硕M2400，其过去定位较高，由于价格下调才使其进入万元以下机型的行列，因此制作工艺明显好于本次参测的同价位产品；而VAIO B55C尽管是索尼相对低价位的产品，但设计、做工、材质也较为出色。其实对于低端产品来说，用户更在意的是结实耐用，特别是关键部位如液晶屏背板，适量采用高质量材料并不会增加太多成本，也不对高端产品造成挤压，何乐而不为呢？

售后服务方面，我们多少也感到有些无奈。从整体情况看，电话的服务态度是比较好的，但在接通率和业务熟悉程度方面，部分厂商还需要提高。电子邮件支持的回复状况很不理想，多数厂商在我们提交问题后2个工作日内都没有给出答复，这虽然不能简单归结为态度问题，至少在工作效率上有待改进。

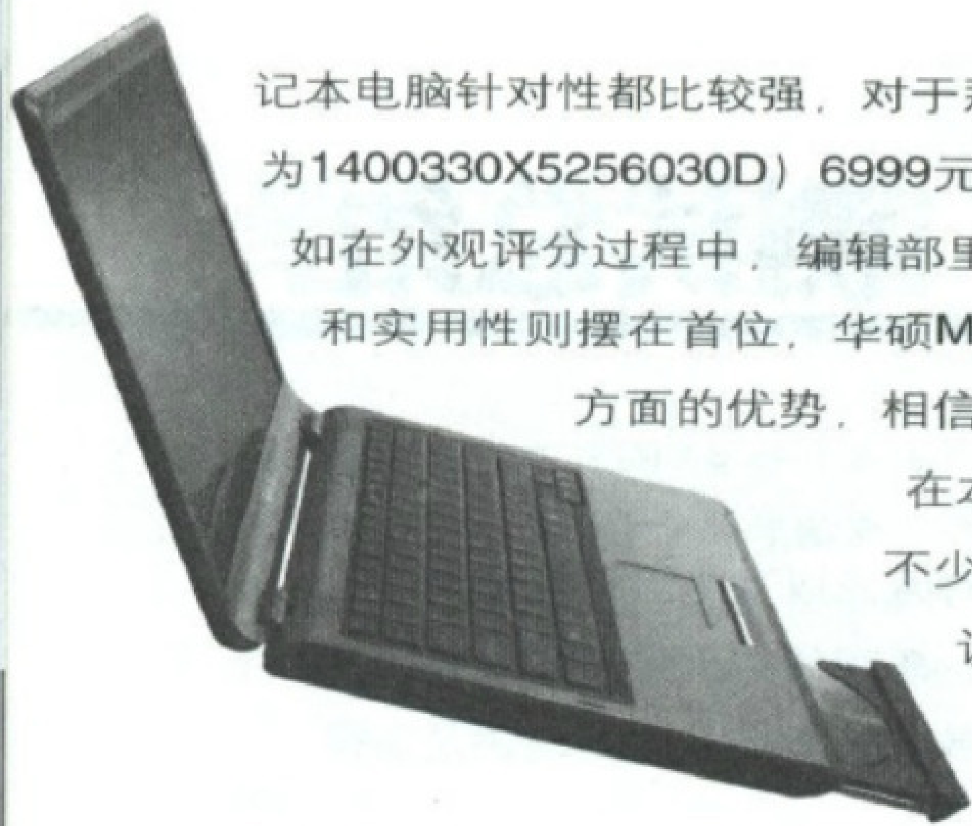
关于选购，我们建议不同的应用对应不同的产品。在前面我们已提到，参测的笔



附1：参测笔记本电脑性能测试成绩表

产品/得分			华硕A3000L	华硕M2400	东芝A60	明基JOYBOOK 5000E-106	联想旭日150C	戴尔Inspiron 510M	微星AVERATEC3200	SONY VAIO B55C
3D图形性能	3Dmark 2001 SE Build 330版	1024X768/32bit得分	1460	2402	1647	1496	2143	1920	1069	2203
	OpenGL游戏《使命的召唤》	1024X768/32bit，fps	21.1	40.3	21.9	21.1	38.6	26.6	未通过	30.6
多媒体性能	Lame 3.96	MP3编码时间	49秒	44秒	44秒	47秒	49秒	45秒	55秒	51秒
	FlaskMpeg+DivX 5.05	MPEG2编码时间	2分48秒	2分18秒	2分32秒	2分38秒	2分51秒	2分35秒	3分16秒	2分52秒
磁盘性能测试	SiSoft Sandra 2005	File System Benchmark（kB/s）	17278	18104	16265	19121	16037	20890	17518	17029
系统整体性能	Business Winstone 2004	商业软件性能得分	14.8	17.3	15.4	15.5	15.8	17.6	14.3	17.3
	Content Creation Winstone 2004	内容创建软件性能得分	15.7	17.9	16.9	16.2	15.5	18.2	14.8	16.2

注： 除以时间计算的项目外，其它项目的成绩都是越高越好。



记本电脑针对性都比较强，对于那些对价格非常敏感的用户，作为国内一线品牌联想的产品，旭日150C（具体型号为1400330X5256030D）6999元的售价的确让人无法抵挡。而爱美的女孩们比较关注产品外观，性能则在其次，例如在外观评分过程中，编辑部里的女性便特别钟爱较为小巧的微星AVERATEC3200。对于大多数男性同胞，性能和实用性则摆在首位，华硕M2400是这类机型的突出代表。当然，戴尔的知名度及参测的Inspiron 510M在性能方面的优势，相信也能吸引很多消费者的眼球。

在本次评测的后期，编辑部同仁聚在一起讨论未来一段时间笔记本电脑的技术和市场，不少同事表示已将添置一台笔记本电脑纳入计划，市场的成熟及对万元以下机型新的认识让我们对它充满信心。虽然单从产品数量看，本次参测的产品并不太多，但都具有较强的代表性，希望我们的文章能让读者了解导购的原则及分析产品的方法，同时也希望能听到大家的宝贵意见。P

附2：参测笔记本电脑规格一览表

厂商	华硕	华硕	东芝	明基	联想	戴尔	微星	索尼
型号	A3 A3000L	M2400	A60 PSA60Q-034008	JOYBOOK 5000E-106	旭日 150C 1400330X5256030D	Inspiron 510M	AVERATEC 3200	VAIO B55C
参考价格	8288元	9999元	8999元	9999元	6999元	10099元/9699元（不带操作系统）	9999元	10888元
CPU	Celeron M 1.4GHz	Pentium M 1.5GHz (Dothan)	P4-M 2.8GHz	Celeron M 1.5GHz	Celeron M 1.4GHz	Pentium M 1.5GHz	Athlon XP-M 2000+	Celeron M（2代）1.3GHz
内存	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB
硬盘	日立40GB 4200r/m 2MB	日立40GB 4200r/m 2MB	日立40GB 4200r/m 2MB	富士通40GB 4200r/m 2MB	富士通30GB 4200r/m 2MB	日立40GB 5400r/m 8MB	日立40GB 4200r/m 2MB	日立40GB 4200r/m 2MB
显卡	Intel内置	Intel内置	RADEON 7200IGP内置	Intel内置	Intel内置	Intel内置	KM400内置	Intel内置
光驱	Combo（24XCDR写入/8X DVD读取）	Combo（24X CDR写入/8X DVD读取）	Combo（24X CD-R/RW，8X DVD）	Combo（24X CDR写入/8X DVD读取）	8X DVD	Combo（24X CDR写入/8X DVD读取）	Combo（24X CDR写入/8X DVD读取）	Combo（24X CD-R写/8X DVD读）
软驱	X	X	X	X	X	X	X	X
液晶尺寸	15英寸TFT	15英寸TFT	14.1英寸TFT	14.1英寸TFT（200流明高亮）	15英寸TFT	15英寸TFT	12.1英寸TFT	14.1英寸TFT
屏幕比例	4：3	4：3	4：3	4：3	4：3	4：3	4：3	4：3
接口数量/可扩展性 Modem	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
LAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
USB	4	2	3	3	3	2	3	2
音频	耳机/麦克风/线性输入	耳机/麦克风	耳机/麦克风	耳机/麦克风	麦克风，耳机/音频输出	耳机/麦克风	耳机/麦克风	麦克风、耳机/音频输出
串口	0	0	0	0	0	1	0	0
并口	1	1	1	0	1	1	0	0
红外线	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	X
无线组件	可扩充	Mini-PCI 802.11b	X	IntelPRO/WirelessLan2100	X	IntelPRO/WirelessLan2100（以及802.11b/g）	Mini-PCI802.11b-/g	IntelPRO/WirelessLan2100
IEEE1394	1	1	1	1	X	1	0	1
S-Video	X	X	✓	✓	X	✓	X	X
VGA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
DVI	X	X	X	X	X	X	X	X
内置读卡器	MMC/SD/MS	MMC/SD/MS/SM	X	MMC/SD/MS	X	X	X	MS/MSpro
PCMCIA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
内置麦克风	✓	✓	X	X	X	X	X	X
内置摄像头	30万像素	X	X	X	X	X	X	X
防盗锁槽	X	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓
不开机播放音乐	✓	✓	X	X	X	X	X	X
电池	锂电4400mAh	锂电4400mAh	锂电4300mAh	锂电4300mAh	锂电4300mAh	锂电2200mAh	锂电4000mAh	锂电4400mAh
尺寸（长X宽X高，cm，实测）	32.8X28.8-X4	30.6X24.6-X3.7	34.3X28.2X-4.9	32X26.5X3-.1	33.3X27.6X3.2	33.3X27.3X3.6	28.3X24.4X3.0	32.1X25.5X4.3
重量（kg，实测值）	2.7	2.37	3.25	2.45	2.75	2.57	2.05	2.4
主要附送软件	NERO 6、ASUSDVD 5、Medi@Show SE 2/PowerDirectDE 3	同A3	东芝控制台、网络工具等、DVD-RAM工具、WinDVD 5、Office 2003、Sonic record now!	百资Linux 9.2	PCDOS（无安装盘）、WinXP驱动程序	DVD播放、SONIC(TM) RecordNow!、诺顿安全特警2004 OEM版	PowerDVD XP、B's Recorder Gold 5、Norton AntiVirus2004	WinDVD 5 for VAIO、Sonic RecordNow! 7、DVgate Plus 1.3、Notebook Setup 4.1、PictureGear Studio 2.0、SonicStage 2.1、SonicStage Mastering Studio 1.3、SonicStage Mastering Studio Audio Filter 1.1、VAIO Media 3.1、VAIO SLIT Screen Saver、VAIO Zone 1.1、Norton AntiVirus 2004

注：“✓”表示有此功能，“×”表示未提供该功能。

Microsoft 学习微软

■甘肃 李卓

编者按： 有不少读者来信让小编给推荐几个论坛，同时还提了不少要求：适合初学者、人气要旺、能学到很多东西、里边高手众多且乐于助人……这让小编非常犯难，因为这样的论坛小编也想要啊……

在学习计算机技术的过程中，你是否感觉到书本的知识面太窄，层次太浅呢？你是否感觉到一个人苦苦探索的孤独，想要与人交流探讨呢？你是否也因为自身环境和设备的局限而无法体验最新的技术呢？本文以微软相关产品的技术学习为例，为大家介绍一些网络上获取资源和互相交流的平台。笔者还就一些大家关心的问题，对"传说中"的技术高手进行了采访，相信他们的观点一定会对你的学习起到积极的作用。

一、Winmag亚洲技术社区

http://www.winmag.com.cn/forum（图1）



图1

被誉为中国最好的非官方技术社区之一。社区依托业内著名IT Pro级技术杂志Windows & .Net Magazine，专注于微软产品相关的各类应用技术。目前已经建立了20多个论坛板块，从客户端操作系统（如：Windows 2000/XP）到服务器操作系统，从Office应用到程序开发，从数据库到Back Office Server系列服务器，涵盖了目前微软相关产品技术的方方面面。各个板块内高手云集，MCP（微软认证产品专家）/MCSE（微软认证系统工程师）/MCDBA（微软认证数据库管理员）比比皆是。还有许多拥有丰富执教经验的MCT（微软认证讲师）参与解答和讨论。无论是初学者还是刚刚晋级IT Pro者，和他们交流都将使你获益匪浅。而坐镇各个板块的"斑竹"，都是在技术圈内公认的高手，或者MVP（微软最有价值专家）荣誉获得者。他们精通各自领域里的技术理论和解决方案，拥有非常丰富的实践经验。如果你有悬而未决的疑难问题，就请他们来指点迷津吧。

微软针对其产品类型，设立了对应的"认证考试"。通过相应产品技术考试者，可以获得"微软认证产品专家（MCP）"的称号。如果通过特定的一系列考试，则可以获得更高级别的工程师或者管理员认证称号，比如"微软认证系统工程师（MCSE）"和"微软认证数据库管理员（MCDBA）"。要获得"微软认证教师（MCT）"证书则要通过更全面的考试，而要获得"微软最有价值专家（MVP）"称号，必须通过相当严格的考核和选拔。只有在专业论文、应用实例或者在各个技术社区内有突出表现，被公认为某方面技术高手且热心助人者才有可能获得。现在MVP每年在全球范围进行2次评选，当选的MVP除了可以获得微软提供的价值不菲的礼品，还会受邀参加一年一度的"全球MVP峰会"。我国目前一共有145人次获得这一荣誉（图2：2004年中国区MVP合影）。



图2

虽然Windows & .Net Magazine是一本针对IT Pro的杂志，但是其技术社区却从来不排斥任何初学者。"Windows Client"版就是专门为解答和交流Win9X/2000 Pro/XP应用技术而设立的，人气直逼服务器版。社区中的很多初学者都是通过Client版逐步进入其他版面的，毕竟无论要学习什么技术，总要先懂得如何利用好自己的系统嘛。在"Microsoft Office System"版里可以讨论Office系列的各种应用话题，如果你在办公和学习中有大量的Office应用的话，这里将非常适合你。"Windows Server"版是社区中人气最旺的，初窥门径后，你可以经常来这里转转，虽然是服务器版，但是很多服务器上的技巧和经验在客户端平台一样适用。社区的精华区中汇集了许多优秀的帖子，有技术研讨型的，也有适合作为工作、学习参考的各种解决方案和案例，还有不少大家总结的技巧和心得。常在这里转转，一定收获颇丰。"MVP专区"在笔者看来更像是一个激励大家学习的地方。在这里除了可以了解到MVP评选细则以及相关的动态以外，还有历届MVP个人介绍，MVP全球峰会照片以及八卦等大家感兴趣的话题。而获得Winmag社区推荐的人，有相当大的把握获选年度MVP。相信你在这里转过之后，一定会有一种莫名的激动。也许，在不远的将来，我们也可以成为MVP中的一员。

对MVP的采访

姓名：刘俊（图3）

ID：孤独行

现任Windows & .NET Magazine国际中文版编辑，Winmag社区站长。2004年1月被评为微软最有价值专家（MVP），同年四月受邀出席在西雅图举行的微软MVP全球峰会。



图3

大众软件：你是如何开始学习技术，最终成为MVP的，MVP对你有什么意义？

刘俊：从兴趣开始，实践很重要，而不是仅仅研究纯理论，这是我学习技术的唯一秘诀。成为MVP只是一个开始，可以使我们获得更多的学习资源，更好地为大家服务。

大众软件：作为Winmag社区的站长，你平时都做哪些工作？

刘俊：Winmag社区的站长、各个版主都是义务为大家服务的，最主要的任务就是管理社区、回贴，确保社区健康发展。Winmag论坛就是一个给大家用来交流技术、互相学习、扩大朋友圈的平台，我们也希望每一个初学者都能从论坛中获得帮助，逐渐成长，然后再去帮助更多的人，这是我们所期望的目的。

大众软件：我们知道winmag社区会经常举办一些研讨活动，不知道参与讨论的一般是些什么人，探讨的问题会涉及到哪些方面？

刘俊：我们有两大系列的全国性技术活动，分别是企业再造系列与Chalk Talk系列。企业再造系列技术研讨会属于市场类技术研讨，会中将由各家信息厂商，提供解决方案与市场趋势研讨，以研讨会互动形式与IT主管、IT人员面对面接触，配合本刊一系列活动平面广告与电子宣传品的密集报道，提升厂商产品的知名度与号召力，产生一加一大于二的营销效应。Chalk Talk即技术战术讲解，是一种技术类研讨活动，因讲解者常用粉笔作说明而得名，是国外技术专家讨论实战问题时最常用也是最实用的手段，注重交流与解决实际问题，充分的互动是Chalk Talk最大的特点。它既满足了众多IT Pro渴望交流特别是与专家交流的迫切愿望，又可以让厂商与IT Pro面对面地接触，倾听来自他们的声音。

大众软件：现在很多人都担心搞IT研发是吃青春饭，对此你有什么看法？

刘俊：这一点和国内的现实环境有关吧。包括薪水待遇这些因素都有，做技术的总是没有做管理的薪水高，这好像是有目共睹的现象。我在美国的时候遇到不少做技术的、写程序的，要在国内就算是"高龄"了，他们还在继续做技术，写程序。

初学者来到技术论坛后，通常会迫不及待地发出各类求助贴。为了让"大虾"们有时间和精力解答更多新的问题，创作更多的好贴，请你在提问前先搜索以往的帖子或者精华区。往往你遇到的问题，已经有很多人提出，并且得到了正确的解答。这一条也是所有技术论坛不成文的规矩，大家可不要违例哦。

Winmag社区经常有各种技术研讨活动或者技术竞赛。除了Chalk Talk和企业再造，还有面向技术高手的China IT Pro精英挑战赛和面向应届生的"微软推荐就业之星大赛"。就业之星大赛是微软最近刚刚推出的，其主旨是通过对参赛者进行正规的全面培训，然后通过竞赛的形式进行选拔，为企业提供合格的IT人才。具体的详细信息请参考大赛官方网站：http://www.chinamct.com（图4）。



图4

二、微软官方网站

TechNet & Community

其实微软官方网站一直是很多初学者忽视的资源宝库。这里不光有微软产品的广告，还有众多的技术资料、

疑难问题解答和白皮书，涵盖了微软产品的方方面面。同时微软还为技术爱好者提供了一个免费的乐园 TechNet（网址：http://www.microsoft.com/china/technet，图5）。在这里可以免费收听由技术专家或者金牌讲师主讲的各种技术讲座，通过虚拟实验室功能进行各种技术试验。因此有人说 TechNet 是免费的“晋级道场”。



图5

来到 TechNet，大家最关心的可能就是如何收听讲座。在 TechNet 主页左侧的“快速通道”中，选择“网络广播”，就可以进入“网络广播”主页。要收听广播必须先选择“注册参加 TechNet 网络广播”，然后使用自己的账号登录，选择自己感兴趣的课程，点击“预定席位”即可。之后你就可以在注册时填写的电子信箱中收到一封确认E-mail，里面有收听用的账号和密码，以及详细的使用说明。如果你错过了某次重要的课程也没关系，TechNet 提供了“实况录播”，可以在这里收听以往课程的录音，部分课程还允许下载。

很多刚刚开始学习网络系统的读者往往因为找不到理想的实验环境而发愁，TechNet专门为此推出了“虚拟实验室”服务。你只要访问虚拟实验室主页：http://www.

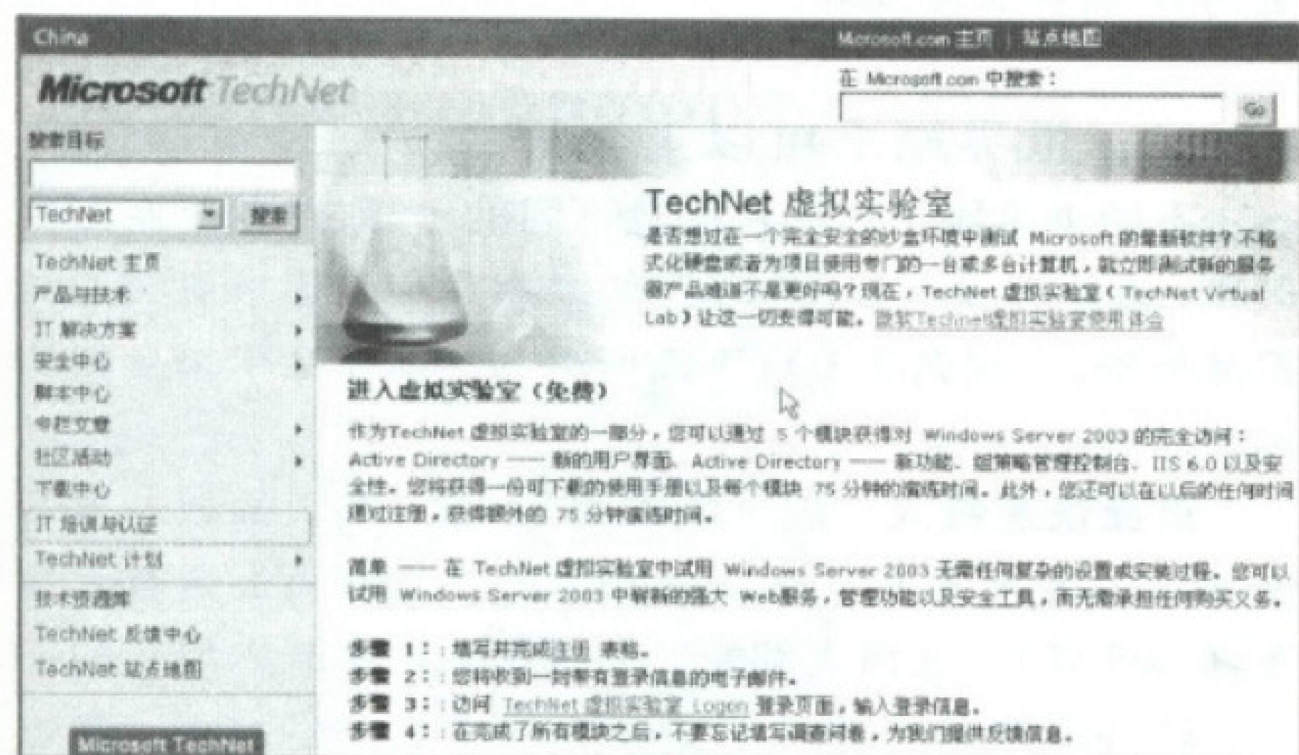


图6

microsoft.com/china/technet/traincert/vlab（图6），然后填写注册信息，申请相应的实验项目即可。通过网络连接到Vlab提供的真实实验环境中，体验真实的服务器环境。由于是免费提供，申请者非常之多，因此可能需要多次申请才可以获得账号。Vlab对使用者的系统要求并不高，只要拥有稳定的网络连接和可以流畅执行 Win9X 系列操作系统的计算机就可以了。

微软同时还提供一个官方技术社区：微软中国社区（网址：http://www.microsoft.com/china/community/default.mspx）。这里和Winmag社区一样拥有众多高手，并且欢迎每一个初学者的加入。看看主页上的“累计排行榜”里那些带有“MS MVP”（即微软MVP）标示的ID，其中有不少都是大名鼎鼎的人物。比如《大众软件》曾经介绍过的，中国最年轻的MVP 阎诺。

官方社区为微软所有产品技术都设立了对应的新闻组，每个人都可以在这里找到和自己有同样兴趣的人进行交流。社区采取了积分排名制度，积分靠前者除了可以获得微软的礼品，同时也是参选 MVP 的有力保证。

对 MCT 的采访



图7

此次我们对微软 2004 年 MCT 江志梁（图 7）进行了采访，他现今在沈阳东软网络培训中心工作，从事微软技术培训。同时任 Winmag 社区 Server 版版主。

大众软件： 如果选择学习微软产品的相关技术，应该从哪个方面入手比较好呢？因为我们知道微软有很多不同类型的服务器软件、开发工具。

江志梁： 我还是以微软网络这块说明一下。Windows 各版本的系统配置、各种服务平台的搭建、AD的部署肯定是基础性的东西，从这个入手对以后对进一步学习其他的微软后台技术会大有帮助的。例如像 Exchange、ISA、SQL 都是建立在AD的基础之上，还有 SMS、SBS、SPS 等。总之一句话：基础很重要。

大众软件： 我们知道现在 Windows 和 Linux 的竞争很激烈，也使得我们对学习哪种技术感到困惑，你能给一些什么建议吗？

江志梁： 这两种平台从应用的普及性跟适用性上不太一样，但都是目前比较流行的网络 OS。Windows 技术可能更友好一些，对每一个初学网络技术的朋友可能比较容易上手。以 Windows 技术为突破口然后再触及到 Linux 技术倒不失为一个好的办法。

大众软件： 根据你的经验，学习 IT 技术最重要的是什么？

江志梁： 最重要的就是时刻都应该把自己定位于“初学者”的位置，而对初学者最重要的就是“爱好+信心+恒心+少许天赋”。

考虑到江志梁本身就是MCT，于是笔者提到了在如今校园中流行的“认证”之风。对此，他认为这种证书本身越来越没有意义，“在从事几年MCSE的培训工作中，我感觉到一张纸可能会有利于就业，但不能决定能力，能力如果需要用一张纸来证明那未免太牵强了。关键是获得证书的过程，对拥有证书者的能力和信心是否是一个促进和激励的过程。”



给IE点颜色看看！

细看Mozilla Firefox

■广东 GZ

编者按： 某天，GZ叫小编用最近炒得火热的Firefox上网试试，我颇不以为然，难道还有比IE更好的浏览器？但用过之后，小编就很纳闷，你说浏览器之间差别咋就这么大哩？不信？动手试试看！

一、航海家之心

不得不面对的一个事实是，现在许多用户已经分不太清IE浏览器和非IE浏览器。用户可以简单地打开这个页面测试一下（http://www.meyerweb.com/eric/css/edge/complexspiral/glassy.html），任何IE内核浏览器，Maxthon也好，Greenbrowser也罢，拖动页面后可以说毫无效果可言，这是因为IE无法完整支持W3C制定的CSS1标准，与那些层出不穷的安全漏洞一样，这些积累的问题微软坦言在现有的IE上根本无法解决。而Firefox能够满足用户所期望的更佳网页浏览品质的要求，因为它拥有的是另一颗心——源自于航海家Navigator的Mozilla内核。

用户可在Mozilla的官方主页下载安装Firefox PR1.0（http://www.mozilla.org/），Firefox程序简单轻快，界面异常清新。如果你习惯了在网页中显示多媒体，那么就需要安装相应的插件，

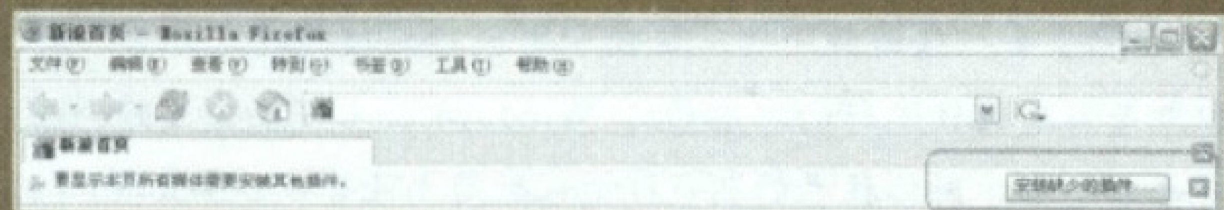


图1

通常Firefox会在访问相应内嵌多媒体网页时作出提示（图1），点击提示即可下载相应的插件，也可访问Mozilla Firefox的多媒体插件下载页面（http://plugindoc.mozdev.org/windows.html#Java）。

为什么不是Mozilla而是Mozilla Firefox？在IE呼呼大睡的三年时间里，Mozilla走上错误的发展道路而日趋沉寂，它的底层引擎变得愈加臃肿。失去了Navigator轻便灵活的传统优势后，连苹果电脑也最终放弃它而采用了Konqueror，而后者成功地在苹果上击败了IE。走过漫长弯路的Mozilla开发团队最终明白了用户需求，浏览器的本质就是获取信息内容，人们需要的只是更佳浏览效果，以及一切尽在掌握的自由操控，而不是期望它去煮开一壶咖啡。正是在这样的理念下，单独的浏览器Phoenix被开发出来，后来它又被称为Firebird，直到最后被定为Firefox。事实上它的网页引擎与Mozilla的几乎一样，所不同的是，它是一个用户可以完全自由组合的、纯粹的浏览器，轻便、快速、实用。

但是除了界面清新可人外，Firefox究竟在网页浏览上与IE有什么不同呢？

二、世界原来可以更美好

不同浏览器带给用户的是不同的世界，这就是两者的区别。这里并没有任何夸张，如果用户实在追求更佳的浏览品质的话，那么会发现下面所述的功能就会带来全新的浏览感受。

页面快速载入： 这个版本的Firefox在页面载入显示速度上较之IE有相当大的优势，尤其是网页上含有大量多媒体元素时，任何人都能轻易感受到两者载入显示的不同。这种速度差异源于Firefox采用更合理的技术，例如对于网页中图片的显示，Firefox的表现是渐显式，图片从马赛克状逐渐全部清晰，而不是像IE那样图片必须全部下载才能显示。

网页样式切换： 许多网站的网页都提供不同的样式，以供浏览者切换到最适合自己的浏览习惯。但这种网页特效IE用户几乎接触不到，因为IE根本无法支持这个功能。不过用户若是使用Firefox的话，就会得到非一般的浏览感受。

实例

http://blog.cyberjos.idv.tw/space/101thingsMozilla的默认的页面样式是蓝色风格，适合于用户日常恬静平和的浏览心情。你注意到浏览器右下角状态栏上黄色的小图标吗？点击图标弹出的拉伸菜单，显示页面共提供“Blue”、“Black”和“Orange”三种样式（图2）。



图2

选择“Black”则页面马上切换为酷酷的黑色风格，温馨和谐的“Orange”橙色风格则似乎更体现女生的温柔细心。注意这只是页面样式的变化，并不需要重新载入页面，其切换是瞬间的，并且下次访问时网站会自动选择用户上次所选择的页面样式。

无限文字缩放： IE只提供5种尺寸大小的字体显示，对用户来说无疑很不方便。在Firefox浏览器中用户不会再有这个问题，它调整文字大小的功能几乎没有限制，不管是绝对像素还是相对像素的网页字体，都可以通过快捷键“Ctrl+”和“Ctrl-”无限缩放文字到任何尺寸。

缺陷

和GreenBrowser不一样，Firefox在缩放字体时，图片仍旧保持不变，这导致整

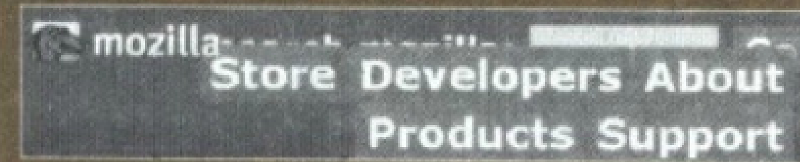


图3

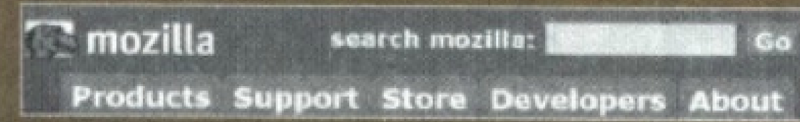


图4

个版式发生变化。以Mozilla主页为例，用Firefox打开后，其顶部版式的变化可以通过图3和图4看出来。

网络快速搜索： IE的用户必须加装各种搜索引擎工具栏来取得方便，而Firefox浏览器则自带了搜寻工具列，只要点击工具栏中的黑色小三角形打开下拉菜单就能轻松地切换搜索引擎（图5），或者选择“添加搜索引擎”转到Firefox的引擎添加网页，只要点击页面的链接就能轻松添加新的搜索引擎（图6）。



图5

页面快速搜索： 在IE的页面上搜寻网页内的文字需要开搜索窗口，而Firefox则提供更快速的

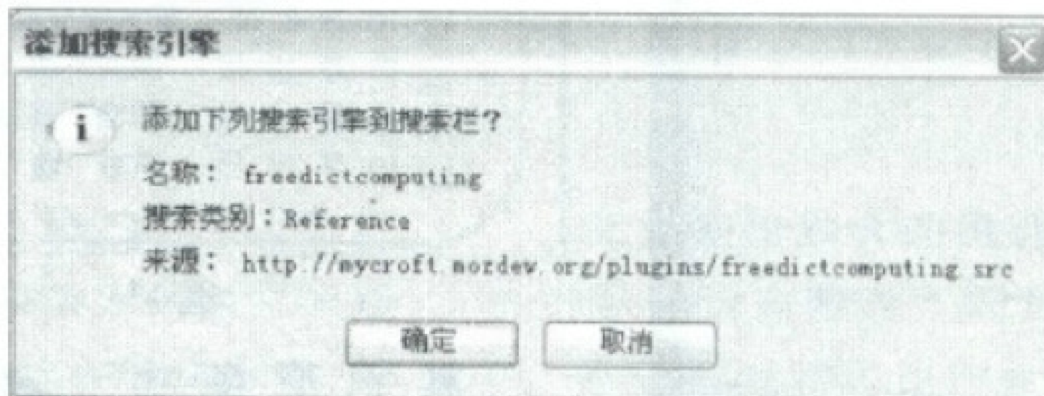


图6

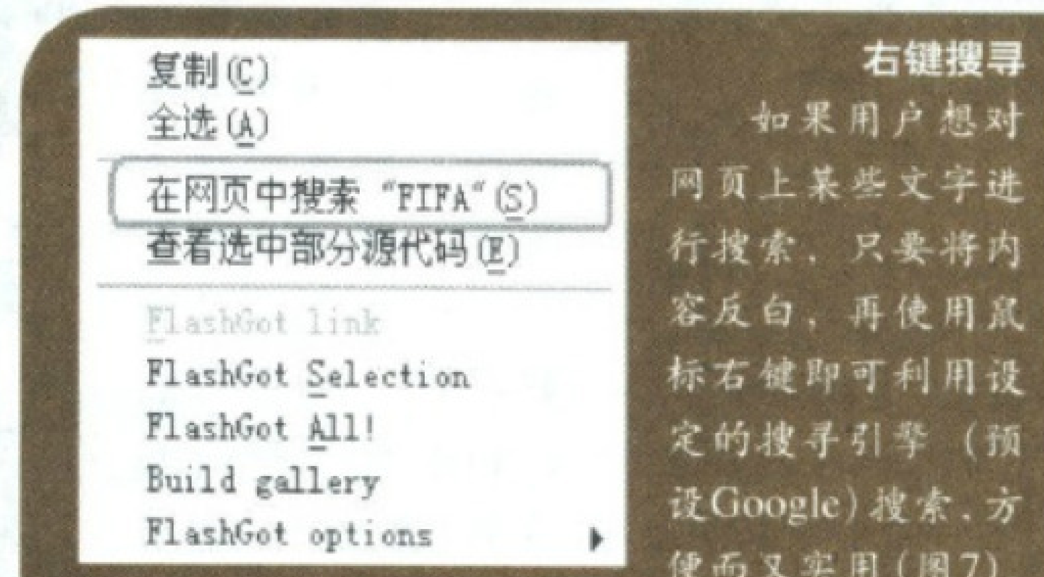


图7

右键搜寻

如果用户想对网页上某些文字进行搜索，只要将内容反白，再使用鼠标右键即可利用设定的搜寻引擎（预设Google）搜索，方便而又实用（图7）。

“即打即找”功能，只要用户在“工具”→“选项”→“高级”中选中“use find as u type”就行，不过此功能还不支持中文等双字节语言。用户也可按下“/”（开启的搜索窗口几秒后会自动消失）或者“Ctrl+F”（开启的搜索窗口总是存在）键在浏览器状态栏上开启一个极小的搜索窗口，然后再输入中文进行搜索（图8）。



图8

即时书签功能： 这是Firefox浏览器的全新技术，其目的是方便观看书签中的RSS新闻及博客（Blog）网页。当用户在Firefox右下角状态栏上看到“RSS”图标时，表示此网站可以

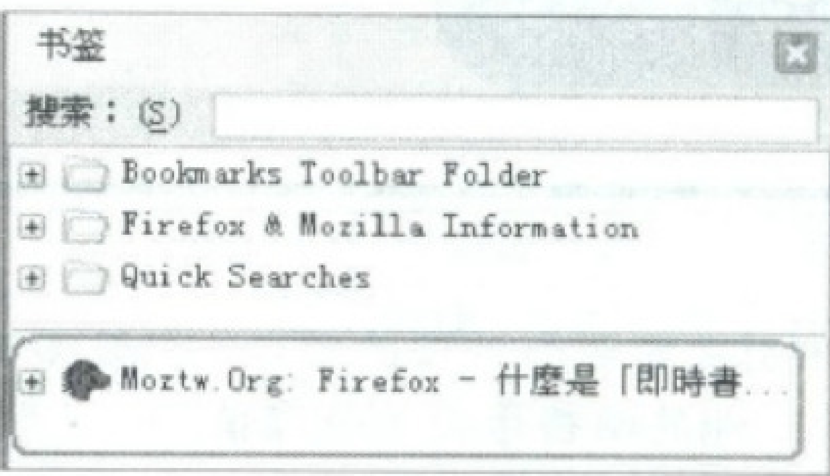


图9

我的地盘我做主

除了拥有一个不错的浏览器内核，Firefox最为精彩的地方就是它的自由组合性。用户可以通过Firefox的各种套件，打造一个完全个性的浏览器。安装Firefox套件非常简单，点击菜单“工具”→“扩展套件”，即可打开扩展套件管理窗口（图10）。新安装的Firefox没有任何套件，用户点击界面上的“获取更多扩展套件”，即可连接到Mozilla Firefox的官方升级站点update.mozilla.org来获取。总的来说，Firefox套件在原理上虽然并不同于IE的插件，但是从直观感觉上用户不妨将其等同，某些功能类别的套件甚至是Firefox不可或缺的。下面将介绍一些优秀和必要的套件。

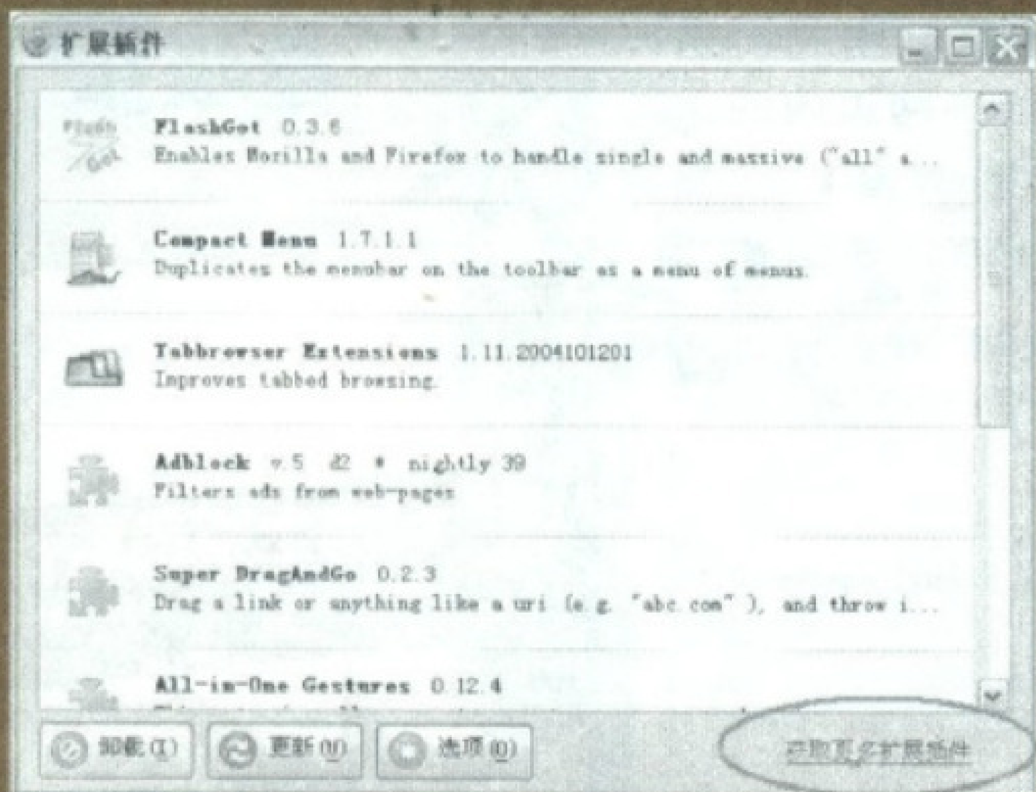


图10

分页控制类：Tabbrowser Extensions是此类中功能最为强大的套件，它完全可以控制用户任何操作下浏览器分页的行为。

鼠标手势类：所谓鼠标手势是指利用鼠标的各种按键、滚轮和移动方向的组合，来达到一些本来需要工具按钮或菜单实现的操作功能。All-in-One Gestures是此类套件的佼佼者（http://perso.wanadoo.fr/marc.boullet/ext/extensions-en.html）。

广告屏蔽类：尽管Firefox自身对于广告窗口的屏蔽功能要较IE强，但是对于网页上的一些漂浮广告也无能为力。Adblock是此类套件中效果非常不错的一款（http://adblock.mozdev.org/），它对于绝大多数广告的屏蔽效果非常好，包括那些恼人的Flash广告。

下载工具类：虽然Firefox的下载管理器工作得确实不错，也基本能满足管理下载文件的要求，但还是缺乏多线程、分类等等功能，因此相应的下载工具FlashGot是不错的选择（http://software.informaction.com/catalog/index.php?product=flashgot）。

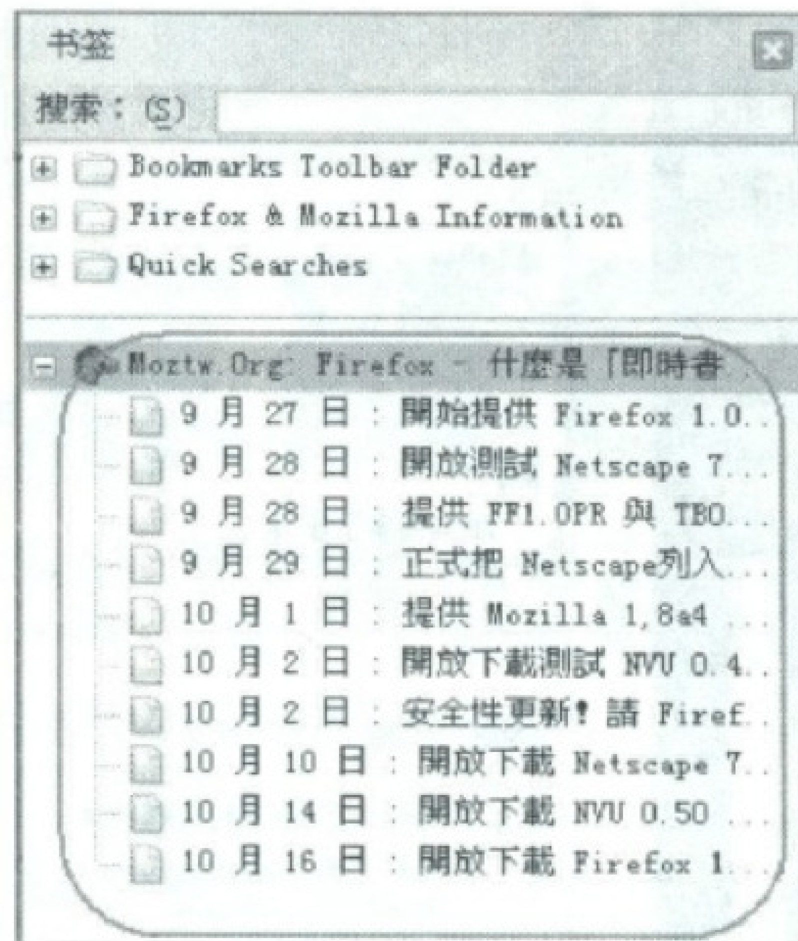


图11

使用“即时书签”功能。点击该图示并选“订阅RSS”后会出现“加入书签”对话框，点击“OK”之后，就可以看到“即时书签”和其他书签排在一起（图9）。当用户使用书签侧边栏打开即时书签时，它就会自动载入RSS网页上的最新更新文章标题，作为展开下拉的即时书签。也就像一个迷你的RSS新闻阅读器，用户就可以只打开感兴趣的标题网页（图11）。

其它更多功能： Firefox与IE存在着太多的功能差异，例如还可以管理用户的表单输入内容、网页密码管理（图14）、图片加载管理、弹出广告窗口管理、Scripts具体功能控制等等，几乎都是针对于IE的缺陷。事实上这种功能差异通过简单介绍体现，有兴趣的用户可以读一读此文章“101 things that the Mozilla browser can do that IE cannot”（http://www.xulplanet.com/ndeakin/arts/reasons.html），而上文介绍的那个三色样式切换的网页正是它的中文译文“101件Mozilla能做而IE不能做的事”。

狐狸大变身

对于浏览器外观和工具栏布局，Firefox同样可以让用户进行完全的DIY，达到完全变身的效果（图12）。这些变身效果同样是依靠主题的改变来实现的，Firefox的官方网站上同样提供大量的主题供用户选择。点击菜单“工具”→“主题”打开浏览器主题管理器，默认安装下浏览器只有一套主题，点击窗口上“获得更多的主题”链接，即可链接到官方站点的主题下载页面上。主题下载完毕后，在管理器窗口中选择主题，然后点击“使用主题”按钮，再重新启动Firefox后就可以应用新主题了（图13）。

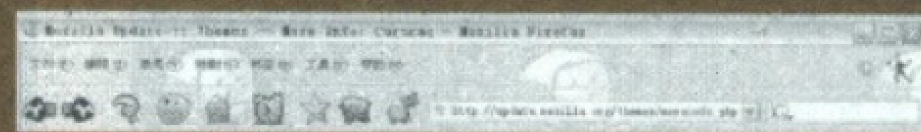


图12



图13

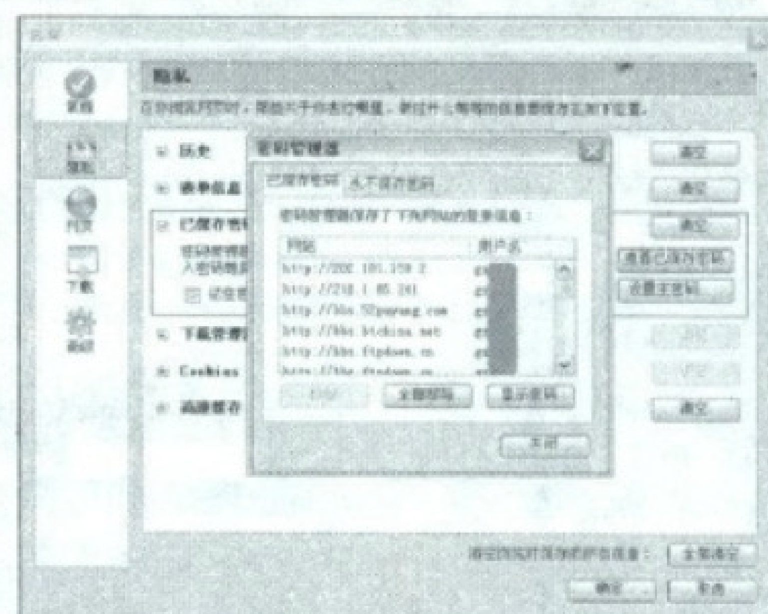


图14

三、后记

Firefox 1.0的正式发布引来如潮的下载试用者，但显然微软并不以为然。Firefox会给IE造成威胁吗？相信即使是最乐观的人，他的回答也会十分谨慎。但水涨船高的道理相信大家都知道，也许Firefox 1.0发布的意义就是给IE一点进步的动力！



免费的，自己的

■广东 小楼一夜听春雨

编者按： 免费的网络存储空间是每个人都想要的，但小编不止一次地碰到不稳定、速度慢、一段时间后取消服务等情况，难道免费午餐都是垃圾食品？当然不是，让我们一起来筛选其中的精华吧！

G容量邮箱的眼球争夺战愈演愈烈，恐怕不少人已经开始感到麻木。坦白地说目前G容量邮箱最大的意义只是作为个人的网络储存空间，但事实上由于附件容量限制、邮件发送速度、操作复杂等因素的影响，这也并不是一个太好的体验。尤其是当网民需要将网络储存的内容进行分享时，邮箱存储方式根本就无法完成。因此对于大多数的网民来说，一个速度稳定、管理方便、操作简单的网络存储空间更为实用。下面所介绍的都是经过笔者试用考验，可以免费获取的网络磁盘，它们提供的服务应当能让你满意。

一、优缺点都突出的“无忧备份”

诱惑度：★★★★★

http://www.51bak.com/ 的无忧备份提供给网民最方便的网络存储服务（图1），完全不用注册，任何人都可以自由免费地使用。用户只要点击网页上的“浏览”按钮，在对话框中选择要上传的文件即可。上传过程中界面上会出现一个上传进度指示框显示任务的进度，传送完毕后系统会给出上传文件的提取地址，用户可以使用界面上的邮箱发送功能，将其发送给需要下载的朋友（图2），也可以直接复制提取地址自己发送给朋友。当需要提取文件时，用户在首页点击“取文件”按钮，然后在对话框中输入刚才系统给出的提取地址（图3），即可在页面上直接下载文件。



图1

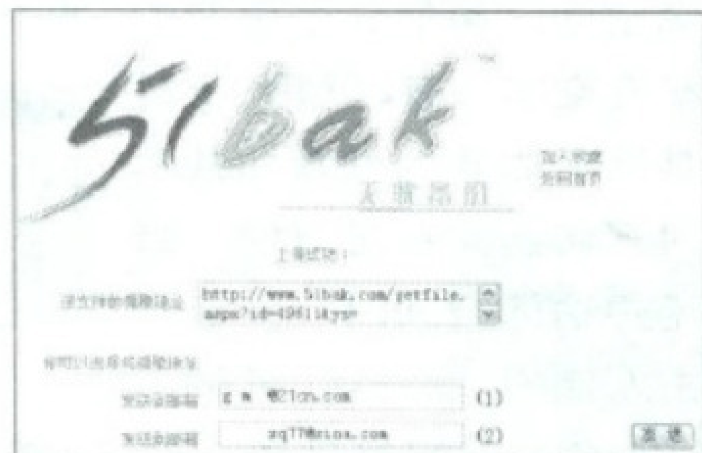


图2



图3

小技巧

用户也可在Flashget中直接输入提取地址，同样可以顺利下载。

无忧备份最大的诱惑之处在于空间大， 不仅对上传文件的数量没有限制，而且最大可上传1000MB的单个文件，完全可以满足用户大容量存储和分享的需要。但用户上传的文件只会保存15天，超过15天的文件会被服务器自动删除。

总的来说无忧备份的传送速度非常令人满意， 尤其是上传速度非常快，基本可以达到用户线路的极限带宽，相较而言，可能是下载的人较多反而使下载连通稍有阻滞。由于几乎没有任何约束和限制，并且提供免费的相对稳定的超大容量存储空间，无忧备份可以说是网络存储最方便的选择。

虽然不用注册且提供了前所未有的方便，不过无忧备份的缺点同优点一样明显。首先它不是私有的存储空间；其次由于用户对自己上传的文件缺乏管理功能，所以对大量的储存和文件分享稍有不便；断点续传能力的缺失，使得单个大容量文件上传失败时造成过多的时间浪费（无忧宣布2004年11月内会解决此问题）；另外用户上传的文件一律被改名，对于下载用户来说多少有些不便。

二、网络存储接力站

诱惑度：★★★★★

ChinaMofile（http://www.chinamofile.com）的网络存储接力站是一项非常新颖的网络存储服务，它有别此前出现的网络硬盘。事实上它已经成为许多论坛作为上传、下载共享文件的主要方式之一，可以说ChinaMofile集简单方便、安全快捷、速度稳定于一身，绝对是所有免费网络磁盘的首选（图4）。



图4

在ChinaMofile中没有注册时也可以上传和共享文件，但只能上传单个不超过10MB的文件，因此一定要注

册来获取更多的服务。登录网站http://www.mofile.com，选择免费注册。在Email帐户中点击系统发送的激活连接后才成为正式用户。注册成功的用户可以获得50MB的保管箱，这是个属于个人的永久保存空间。

除个人保管箱外，ChinaMofile还提供了500MB存储接力站，这属于临时的存储空间，文件可以保存3天，3天后系统将会自动清除。

小技巧

如果你想拥有永久的100MB保管箱以及能保留5天时间的1GB接力站，那么申请实名制用户吧！只要将真实姓名、性别、出生日期和身份证号码在网页上正确填写，并把身份证复印件传真或发送到mofile_id@hy.2118.cn，等ChinaMofile验证通过之后即可。ChinaMofile验证的时间很快，通常一天就能收到其回信。

用户登录后，点击"上传文件"进入上传页面，我们发现有两种上传方式：普通上传和断点续传。选择断点续传重新传送文件时，需要安装JRE1.4版本，如果没有，系统会有提示。

小技巧

如果在断点续传过程中，因为死机或重启或其他原因而没有完成上传，不需要重新上传这个文件，只要到接力站中找到刚上传的那个文件，点击续传就可以从上次结束的地方继续上传文件（图5）。

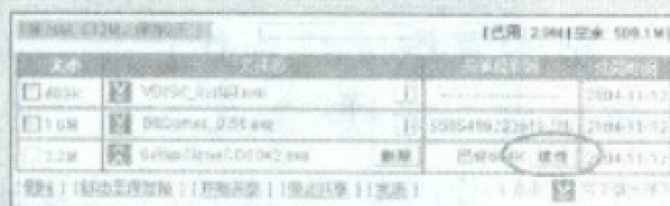


图5



图6

选择普通上传，进入后在"选择文件"一项中点"浏览"选择需要存放的文件，然后填写正确的"校验码"。如果需要共享文件的话，则继续在下面的"文件收信人信息"中填写好相关的接收Email地址（图6）。上传时网站会给出进度指示，其上传速度非常快，同样可达用户带宽极限。上传完毕后，网站会提示你上传的文件名称、文件大小、提取密码、提取链接（图7）。

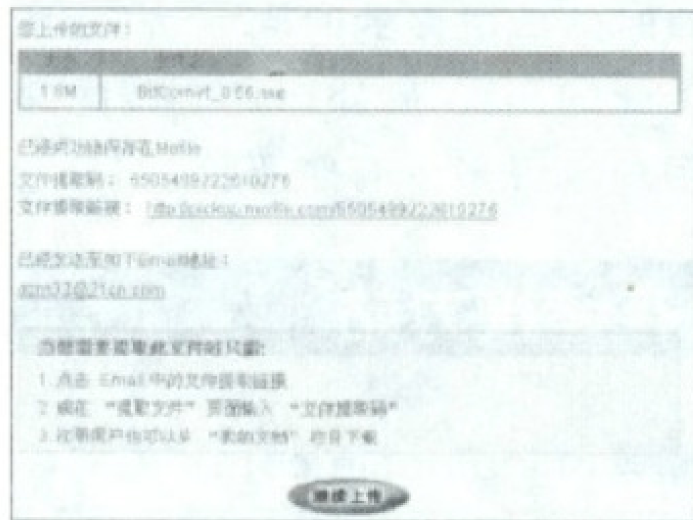


图7

文件上传后默认被存储在1GB的接力站中，如果想一直保存某个文件可以将其移到保管箱中，用户也可以随时对接力站和保管箱进行整理。选中列表中没有共享的文件，并点击"共享文件"或"停止共享"即可随时开启共享或停止共享已上传的文件。共享后网站会给出一个文件提取码，任何人如果需要提取文件则点击网页中的"提取文件"后输入这个提取码即可下载。当然也可以在浏览器的地址栏中直接输入地址"http://pickup.mofile.com/XXX"（XXX为提取码），直接到达下载的信息页面。

ChinaMofile的网络存储除了接力站的存储时间过短外，在速度、稳定、操作、分享、管理等各方面近乎完美，而且这样理想的服务完全是免费的，任何人都值得一试。

三、不求最大但求最强的北海和永硕

诱惑度：★★★★

北海网上数据中心（http://www.beihai-go.com）在简单注册后就可获得30MB的私有存储空间，而继续申请资深会员后即可获得60MB的空间（其实就是补充较为详细的注册资料，图8）。用户可以在北海分类存储通讯录、文章库、图片库、藏书库、网址夹5类数据资源，并且可以通过设置这些资源的共享属性与朋友或所有网友共享。上传这些数据资源必须先建立对应库，以图片存储为例，用户登录后点击左侧的"图片库管理"，在管理界面中点击"新建图片库"，设置图片库的名称以及共享属性后即可在新建立的库中上传图片了。

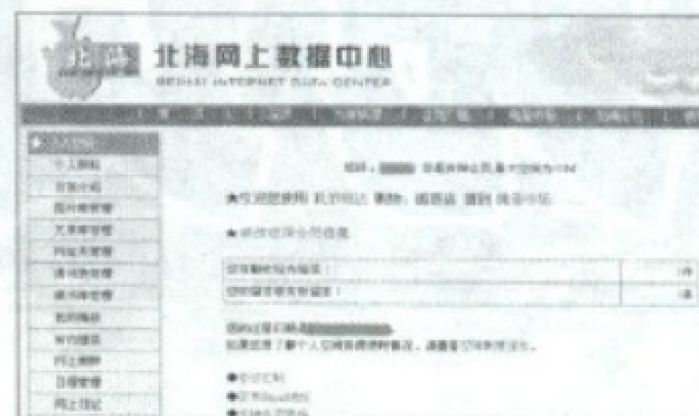


图8

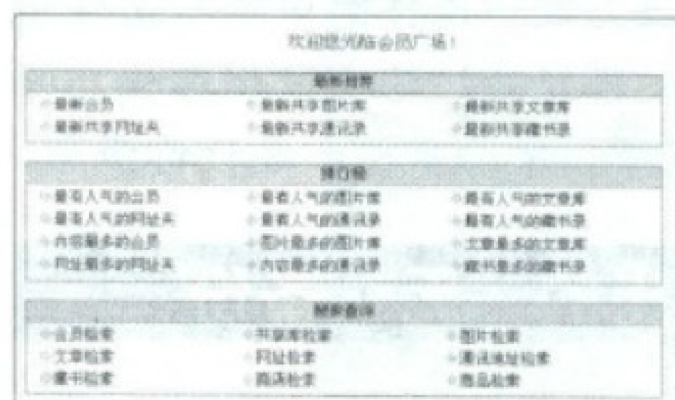


图9

北海最大的优势就是个人管理功能非常强大，而且整个系统非常稳定。任何用户都可以点击"共享资源"和"会员广场"来寻找资源，其资源搜索也非常强大方便（图9）。但是北海的缺点也非常明显，由于其取消了以往具有的软件库，因此用户无法存储和分享上述5类外的数据，也无法上传稍大的单个文件，显然其存储范围过于狭窄。

永硕E盘（http://www.ys168.com）的免费注册非常简单，当用户注册后即可获得一个"http://XXX.ys168.com"的域名（XXX为用户注册名），任何人都可以使用这个域名访问存储空间。虽然这个免费的私有空间只有20MB，不过其网页形式的管理和共享对于访问实在是方便。当用户访问空间时，只要点击左侧的"管理区"并输入注册密码就可管理整个空间（图10）。继续点击左侧的空间设定即可设置整个空间的访问特性，实用详尽而且合理。用户上传文件前至少要建立一个目录，只要点击左侧的"增加目录"即可添加目录，如果为目录设定访问密码则只有知道访问密码或者管理员才能访问（图11）。永硕的优势同样是系统稳定和管理强大，更没有北海存储文件类型的限制，但是其致命缺陷是免费的空间实在是太小了。

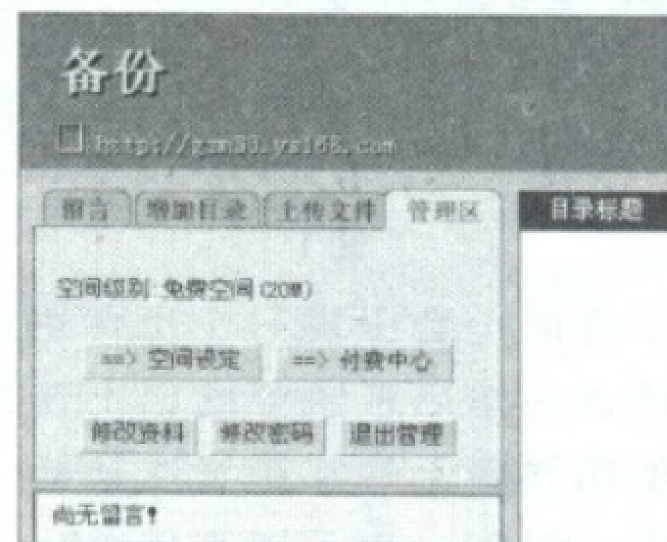


图10

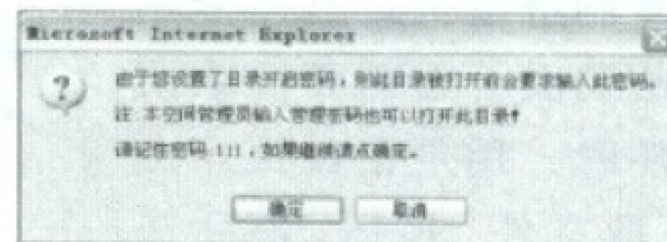


图11

年终市场综述

■湖南 YU

一、News看台

Top Ten Cellular Handset Suppliers (Millions of Units)										
2004 Rank	Company	2002 Sales (M)	02/01 Percent Change	2002 Mktshare	2003 Sales (M)	03/02 Percent Change	2003 Mktshare	2004 Sales Fcst (M)	04/03 Percent Change	2004 Mktshare (Fcst)
1	Nokia	152	0%	36%	179	18%	34%	206	15%	31%
2	Motorola	70	13%	17%	75	7%	14%	99	32%	15%
3	Samsung	42	50%	10%	56	33%	11%	89	59%	13%
4	Siemens	35	17%	8%	43	23%	8%	50	16%	7%
5	Sony Ericsson	23	-32%	5%	27	17%	5%	42	56%	6%
6	LG	11	22%	3%	26	136%	5%	39	50%	6%
7	Panasonic	15	-6%	4%	16	7%	3%	17	6%	3%
8	Ningbo Bird	7	133%	2%	11	57%	2%	15	36%	2%
9	Mitsubishi	12	0%	3%	13	8%	3%	14	8%	2%
10	NEC	10	-9%	2%	11	10%	2%	12	9%	2%
—	Other	43	8%	10%	63	47%	12%	88	40%	13%
—	Total	420	9%	100%	520	24%	100%	670	29%	100%

Source: IC Insights

图1

IC Insights是半导体领域的权威调查机构，它于日前公布了2004年手机制造商TOP 10排行榜，前3名的诺基亚、摩托罗拉、三星一如既往地切掉了全球市场蛋糕的60%。诺基亚今年2.05亿的销量虽创新高，所占份额却进一步下跌。三星靠着在彩屏、拍照手机等领域的优异表现增长强劲。日系厂商除索爱成绩尚可之外，普遍持续低迷，领地被前6强和二线厂商进一步侵蚀（图1，2004年全球手机制造商TOP 10排行榜）。

信息产业部最新统计数据显示，2004年前三季度波导手机销量已突破1000万台，以10%的市场占有率超过所有国产手机品牌，稳获国产手机销量五连冠。与此同时，海关统计数据表明，截至今年9月份，波导出口220万台，位列国产手机出口榜首，到年底波导手机出口量突破300万台已成定局。波导手机的国内、国外业绩均再次创下历史新高（图2）。



图2

编辑点评：可能在大城市的很多人认为国产手机不可能有这么大的占有率，但如果你到中小城市或者广大农村地区去看看就会知道国产手机的市场的确不小！

二、行情集装箱

1000元以下级：在"彩屏与拍照齐飞"的今天，坚持手机是用来打电话的务实派可以考虑日前降至750元的松下A101，仿胶机身手感外观俱佳，仅重69克（图3：松下A101）。性价比之选则非OT735i莫属，拥有4096色CSTN屏和10万像素摄像头，同时搭载了实用的关机闹钟和K-Java的它在一些城市报价已经低于千元。



图3

备选：商务之选西门子S57（799元、85克、256色STN、K-Java、500条的机身电话本、外接闪光灯相机），超值之选MOTO E360(700元、4096色STN)，性格之选诺基亚2300（750元、随心换彩壳、FM收音）。

1000-1999元级：销量统计和相关调查都清楚地显示，这个价位区间的机型占据总销量50%以上，曾经的大热索爱T628如今也降至2000元以下，相信会引起不少关注。在其下，"天生一对"的T618（外形好、10万像素镜头、红外、蓝牙）和MOTO E365（65k色TFT屏、屏幕大色彩好、30万像素镜头）则对峙在1700元。

备选：平衡之选MOTO C650（1550元、支持MP3格式铃声、24和弦、可动态拍摄的30万像素镜头），小巧之选三菱M520（1590元、79克、折叠双屏、30万像素镜头）。



图4

2000元以上级：2000元以上的中高端市场是机种最多元的一块——无论是挑外形、挑功能、挑拍照，都有许多叫人眼花缭乱的选择（图4，诺基亚7200；图5，西门子S65）。拥有65k色TFT屏和30万像素镜头的飞利浦755目前滑落至2150元，其"手画"和BeDj混音两项都是充溢个性的功能，加上红外接口、7MB共享内存和出位的中性化气质，很切合追新一族的风格。诺基亚首款折叠机7200本月降价至2350元，小气的屏幕是其最大弱点，抢眼的外形、支持有声短片拍摄的30万像素镜头和彩信视像短片发送则令人眼前一亮。"声色骄子"索爱K700C在北京市场终于逼近了3000元关口，176×220像素65k色TFT屏和41M总内存是其资本所在。

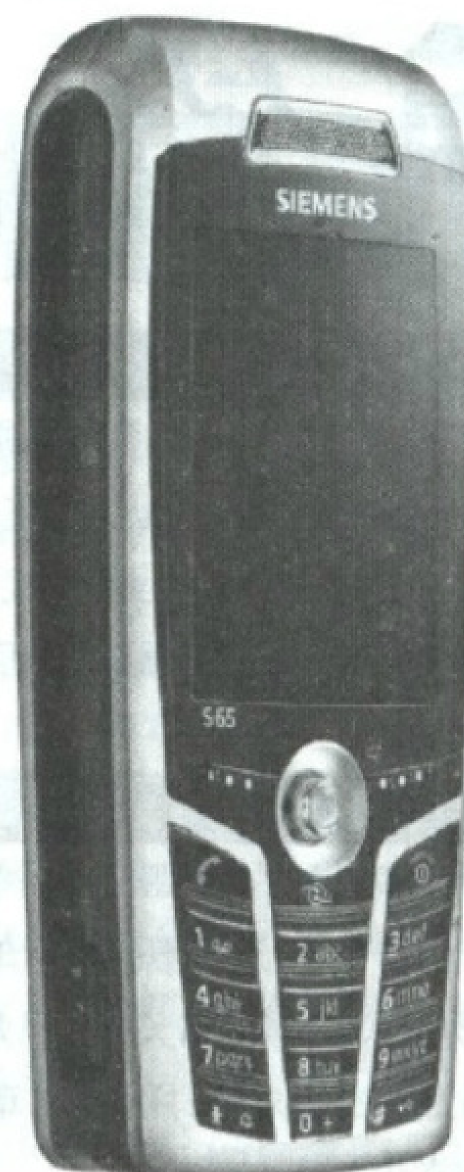


图5

备选：华丽之选MOTO V80(3050元、旋盖、65k色TFT、30万像素镜头)，务实之选西门子S65（3550元、130万像素镜头、优异的商务特质）。

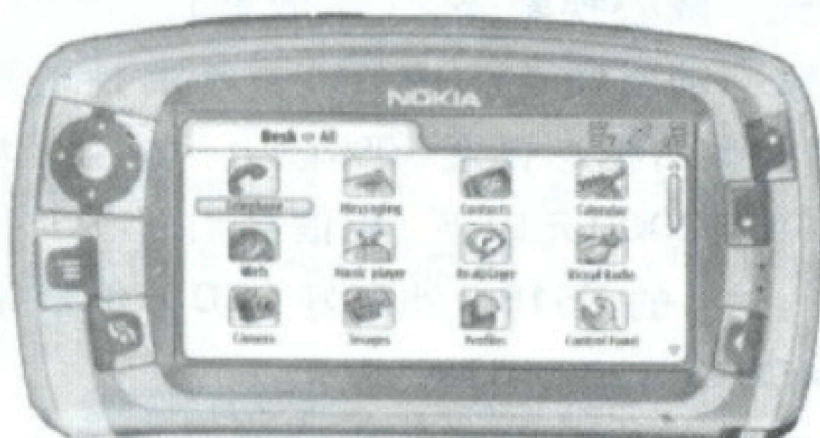
新机速递

“诺基亚的智慧”——7710

体积： 128mm × 69mm × 19mm

重量： 189g

卖点： 贵为手机界皇族、明年的“当家太子”——7710可谓万千宠爱集于一身，手写、蓝牙、多元键位设计与Symbian Series 90系统的组合令人机界面出类拔萃，而65k色、640 × 320像素的超大触摸宽屏足以将百万像素镜头、HTML浏览、强大Java的能量释放到极致。商务与娱乐方面，7710支持Word和Excel文档处理、MP3/AAC、WAV、MPEG4、Real Video 8等格式的流媒体播放，以及FM收音和各种图像文件浏览，为此提供坚强后盾的则是90MB内置+128MB标配的存储和1300毫安的电池。7710将于2005年初在中国和其他亚洲国家同步上架，价位不会低于7000元。



诺基亚7710

趣味短信集锦

我喜欢邓丽君，死了；我喜欢翁美玲，自杀了；我喜欢梅艳芳，病故了；我喜欢黄家驹，摔死了；我喜欢张国荣，跳楼了；我更喜欢你，你看着办吧！

上海 毛人推荐

想你，是件很快乐的事；见你，是件很开心的事；爱你，是我永远要做的事；把你放在心上是我一直在做的事；不过，骗你是刚刚发生的事。

重庆 何昭亮推荐

发呆这事，如果干得好，叫酷。木讷这事，如果干得好，叫深沉。回家蹭饭这事，如果干得好，叫看望父母。虐待儿童这事，如果干得好，叫望子成龙。

黑龙江 GAME推荐

主任医师大发雷霆：“这已是你这个月里损坏的第三个手术台，史密斯先生！请你以后开刀不要开得这样深！”

江西 耗子推荐

“什么叫诈骗罪？”教授问道。“你不让我考试及格就是诈骗罪。”TOM说道。为什么呢，教授问。“根据刑法，凡利用他人的无知而使其蒙受损失的人就犯诈骗罪。”

山西 Boston推荐

以上短信均为读者寄来，如果你是其中某条的原作者请与我联系。我们会按一定标准给你稿费。我的邮箱是cjan@popsoft.com.cn

手机铃声的故事

■北京 余威

一、手机铃声芯片

说到手机铃声，不得不说手机铃声芯片（又称音源芯片）。目前，全球最大的手机铃声芯片制造商有两家：雅马哈和OKI。对于前者，我们相当熟悉，不仅因为在普通的PC声卡领域，在电子音响、电子乐器等方面它的造诣也相当深厚。OKI的中文全称是日本冲电气业株式会社，它进入国内手机铃声芯片市场的时间相对较晚，但后劲十足，尤其是与电子音响业巨头卡西欧强强联手后，实力大增，在如今国内手机铃声芯片市场上已经和雅马哈平分秋色。

二、手机铃声主流格式

近两年，手机铃声已经成为众人关注的焦点，支持更逼真、更COOL的铃声成为手机的新卖点。由于很多手机厂商拥有自己的铃声格式，所以市场上手机铃声的格式也有很多种，我们简单介绍如下。

WAV：常见的铃声格式，音质表现非常出众，但是占用的存储空间很大。

MIDI：常见的铃声格式，它就像交响乐团用的乐谱一样，只记录在何时使用什么乐器，以及音长、音调的信息，所以MIDI信息所占空间比较小。

MMF：三星手机上采用的铃声格式，占用空间小且表现力强。

AMR：常用在手机上的压缩格式，它使得我们可以随心所欲地在手机上录制声音，压缩率虽高但音质较差（笔者手机上录制的人声格式就是AMR）。

IMY：过去爱立信采用的铃声格式，占用空间比较小。

RTTTL：诺基亚常用的铃声格式，它能将MIDI的多个音轨转化成简谱表示。以纯文本格式存储的它不能即时试听是一大缺点。P

插图 宋洋



应用心得

编者按： 转眼间2004年就要过去了，感谢读者朋友在这一年里对本栏目的大力支持。在2005年里，“应用心得”栏目会有相当幅度的调整和改变，不过为读者服务的宗旨不会改变，大家对“应用心得”栏目有什么意见和建议的话，请发E-mail到say@popsoft.com.cn，再次感谢大家的支持。

本期推荐文章

■《安全第一，“封杀”USB设备》

USB确实带来了很大的方便，但同时带来的隐私、安全、病毒的防护等方面的问题也值得我们关注。

■《自己动手刻制加密光盘》

自己刻录的光盘当然也要保密，本文介绍的方法值得尝试。

安全第一，封杀USB设备

■山东 ZT

据说微软未来操作系统Longhorn将禁用USB设备，原因是为了提高安全性。那么USB设备和安全性之间究竟存在什么不可调和的矛盾呢？以前一提到“安全”二字，大家总会首先想起网络，因为黑客、后门总是数据泄漏的第一渠道。随着USB存储设备，尤其是闪存盘的普及，USB设备逐渐成为泄漏资料的“罪魁”，其所带来的危险甚至胜过网络。以目前极为普及的闪存盘为例，它具有免驱动、隐秘性强、容量大、传输速度快等特点，这些特性使之成为一个不折不扣的“间谍”工具。即使一台机器没有联网，不良用心者也可用闪存盘轻易“带”走保存在本机上的隐秘资料，而且不会留下任何痕迹。因此很多单位都不约而同地用胶带“封杀”了USB接口，但这个“防君子不防小人”的办法并不能真正解决问题。即使是个人电脑不存在保密的问题，经常用USB闪存拷贝文件也为病毒的传播提供了温床，所以有必要在一定范围内封杀USB设备。

一、釜底抽薪，屏蔽USB控制器

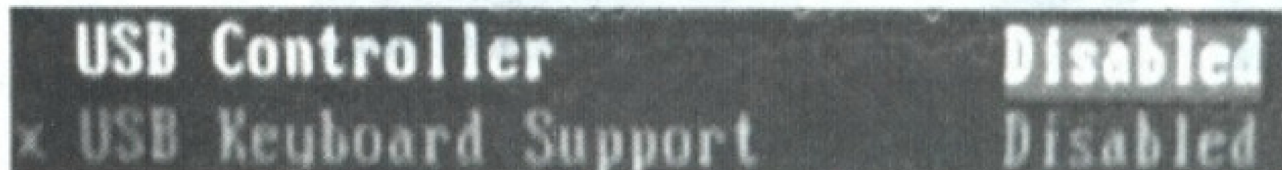


图1

通过修改BIOS设置，可直接屏蔽主板上的USB控制器，这个方法几乎适用于所有计算机。这里笔者以目前使用最为广泛的Award BIOS为例进行说明。启动计算机时按键盘的Del键进入BIOS设置界面，用方向键定位到“Integrated Peripherals”项，按回车打开，把其中“USB Controller”设置为“Disabled”，**如图1**。另外，为了防止非法用户更改该设置，请务必加上BIOS密码，然后保存退出，计算机会自动重启。现在计算机上所有的USB接口即告失效。

这个方法虽然简单有效，但副作用也非常明显，因为在屏蔽USB接口之后，不但闪存盘之类的移动存储设备不能用，而且连USB接口的外设，例如USB鼠标、键盘、打印机等都将无法使用，很不方便。

二、修改注册表，停用USB存储设备驱动程序

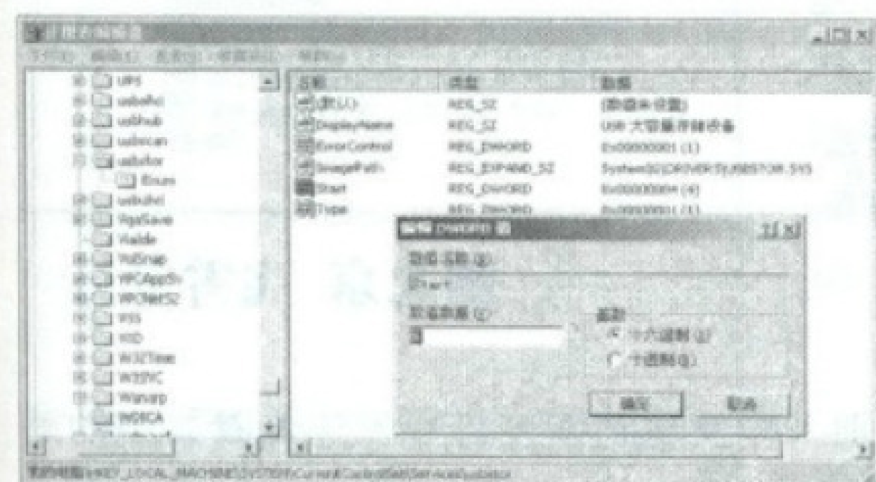


图2

在“开始”→“运行”中输入“Regedit”，按回车即可打开注册表编辑器，找到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\UsbStor”主键，双击名为“Start”的DWORD值，将“数值数据”改为4，**如图2**。注意右边的“基数”默认为“十六进制”，该设置切勿更改，单击“确定”即可修改完成。

现在试试看，插上闪存盘，闪存盘的工作指示灯不亮，系统也没有任何反应，这证明我们的修改成功了。为了防止非法用户用同样的方法解锁，最好把Regedit.exe改名或者直接删除。

小提示：“Start”值是一个控制USB存储设备驱动程序工作状态的开关，可设为以下3种值，设为2时表示自动，设为3时表示手动（这是默认设置），设为4则为停用。

三、使用第三方工具

第三方USB控制工具具有使用简单、安全可靠的特点，强烈推荐大家使用。这里笔者以“攀达计算机USB控制器”（以下简称“攀达”，下载地址：http://www3.skycn.com/soft/20883.html）为例说明。

执行下载得到的可执行文件即可自动完成安装并运行于后台，这时系统托盘里会出现一个熊猫图标，双击会弹出一个对话

框，要求你输入管理员密码，“攀达”的初始密码为空，直接按“确定”即可打开其设置窗口，**如图3**。首先单击“修改管理员密码”重设管理员密码，至于那3个复选框的作用笔者就不再多费口舌了，唯一需要说明的是，如果你选择了“程序在后台隐藏运行”，那么就只能按Alt+Shift+P组合键呼出这个设置窗口了。设置完成后，请按右上角的“X”关闭对话框。虽然界面上说需要重启计算机才能使设置生效，但至少在笔者的Windows XP专业版上却是当时生效的。

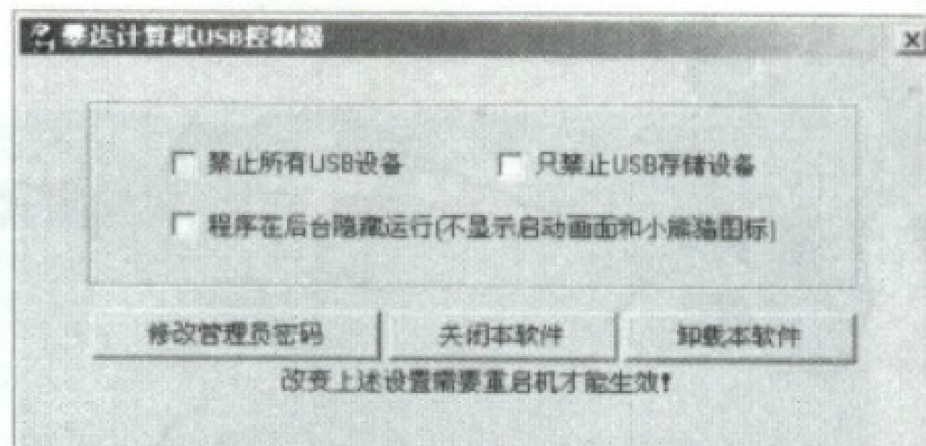


图3

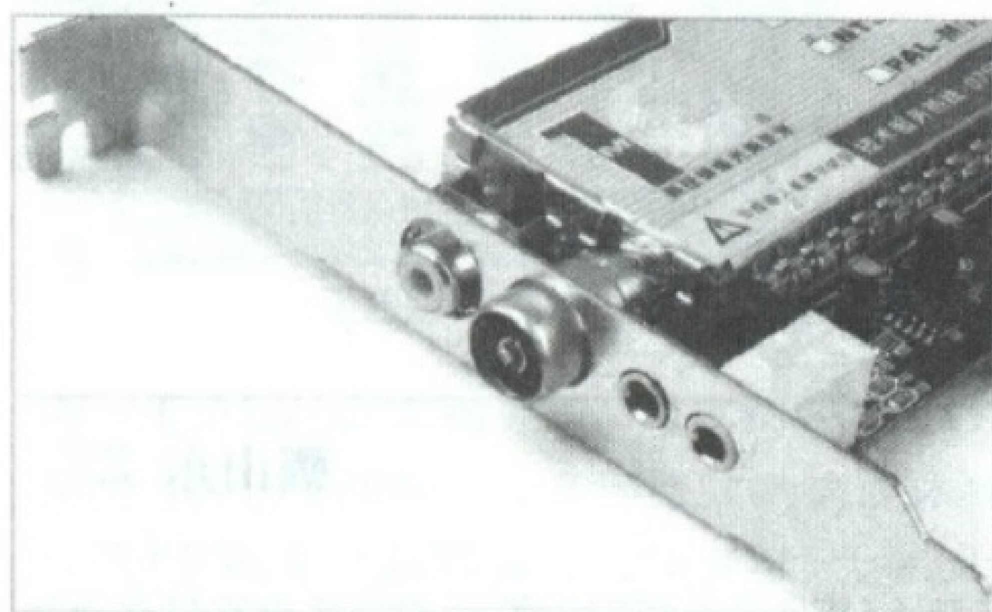
注意：“攀达”是一个收费的共享软件，不注册将无法设置管理员密码，而且每次只能执行15分钟。

也许笔者提供的这些方法并不完美，却足以让窃取资料者大费周折，或许可以在一定程度上解决问题吧！

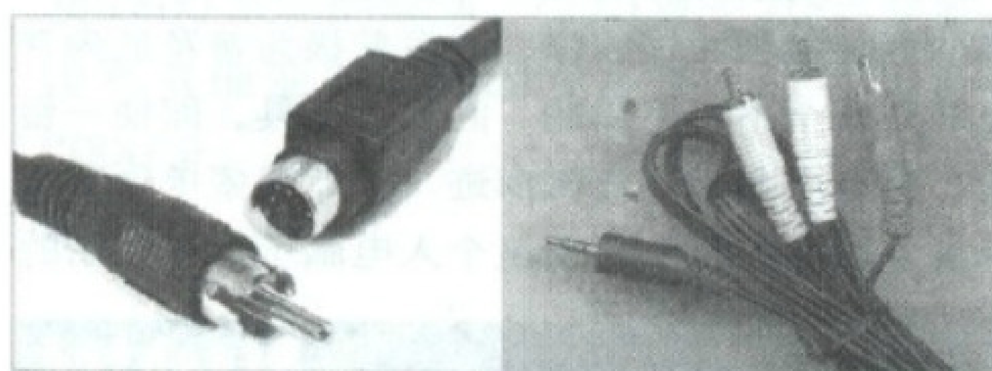
将加密VCD光盘拷贝到电脑中一法

■湖北 蔡中渊

市面上越来越多的影视VCD光盘采用坏道式的防盗加密技术，我们在电脑光驱中播放或拷贝带有这种加密技术的VCD光盘，往往不能成功。但这种VCD光盘却能在VCD视盘机上正常播放，现在就用一些特别的方法来用电脑看这种加密VCD光盘。


图1

我们使用的是很廉价的天敏TV BABY电视卡。这块电视卡为了节省成本，省了S-Video in、Audio in插口（**如图1**）。除此之外，还有S-Video端子转AV复合端子线一根、AV复合端子转3.5毫米音频线一根（**如图2**）。


图2

因此，我们只要借助电视卡和普通的VCD视盘机，将视盘机的复合视频输出和音频输出插头分别与电视卡的“Video-in”和“Audio-in”相连，在启动天敏电视精灵的同时打开视盘机，将加密的VCD光盘放入碟仓中。

注：由于“Audio in”是3.5毫米的插孔，所以需要使用AV端子转3.5毫米音频线。在正式录制前，我们对录制的视频格式作必要的调整。设置界面下，勾选“使用Overlay显示方式”和“录像时捕捉音频”，将“显示尺寸”改为1024×768，设置“反交错（DeInterlace）”和“降噪（Noise）”分别为“Blend（3 pixels）”、“Vertical（3 pixels）”后点击“应用”、“确定”（**如图3**）。

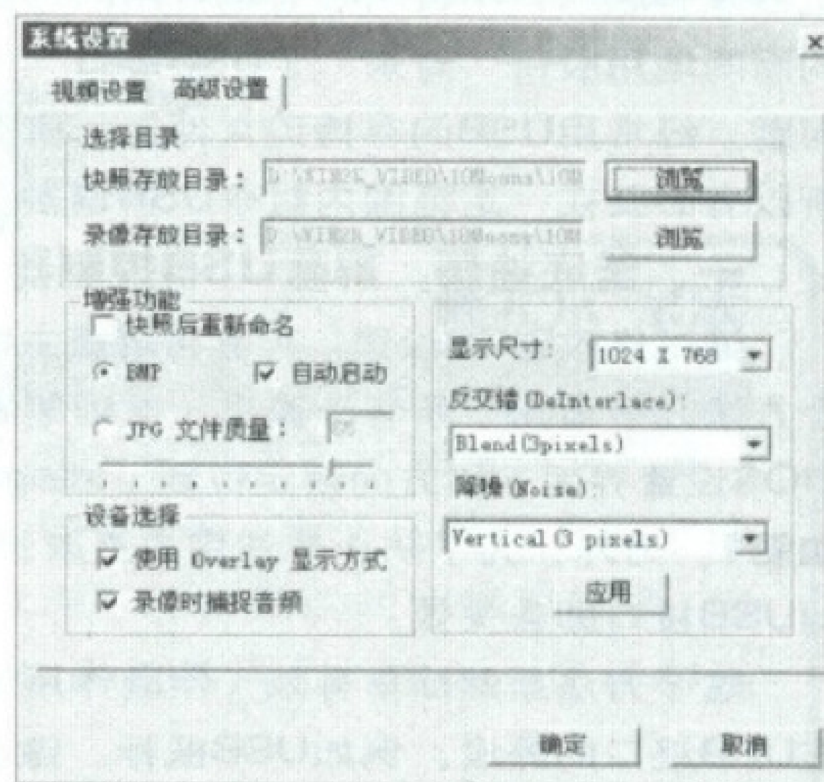


图3

将收讯模式转换到AV视频下，然后播放VCD，在出现播放画面时，点击控制面板上的红色录制按钮，然后慢慢地欣赏电影的内容。当影片播放完毕后，停止录制，这样就将加密的影片拷贝到软件默认的地址中了。

抛砖引玉：这种方法不仅可用在录制加密光盘上，也可采集DV视频，虽然录制视频的效果不及直接使用视频采集卡采集的效果，但对于家庭来说，将录制的影视制作成VCD还是令人满意的。除此之外，还可让VCD或DVD视盘机代替光驱读取影视光盘，来达到保护光驱的目的。也可来完成将DVD转制成VCD的转换工作，但此方法的缺点也是显而易见的，那就是转换过程必须从头过到尾。

自己动手刻制加密光盘

■北京 飞雪宝马

现在有刻录机的朋友很多，他们喜欢将自己的文件备份到CD-R中，有没有办法让别人即使拿到该光盘也无法查看其中的重要内容呢？办法是有的，那就是刻录加密光盘。

要刻录加密光盘并不是很简单的事，对于普通电脑使用者来讲，最好是找一款合适的软件帮忙，现在我就推荐给大家一款知名的CD-R数据加密软件Eneryption Plus for CD-ROM（下载地址是http://www.okget.com/Soft/Soft_483.htm）。这款软件采用特殊的方法对CD-R中的数据进行加密，只有输入正确的密码后才能查看光盘中的内容，否则，即使CD-R中的文件被复制出来，打开后看到的文件内容也只是乱码一堆。

刻录前的准备工作：将所有需刻录到光盘中的文件复制到同一文件夹下，以便集中进行加密处理。

1.启动程序后，首先点击窗口中的“Settings”按钮打开设置对话框，在“Privacy Code”项要填写长度为24个字符的加密代码，然后在“Master Password”项中填写不少于6个字符长度的访问光盘加密文件密码（即查看光盘文件用的密码），单击“Save”按钮，在随后的对话框中对密码进行确认（“Privacy Code”和“Master Password”都要确认），返回程序主界面。此时其它所有按钮变为可用状态（**如图1**）。

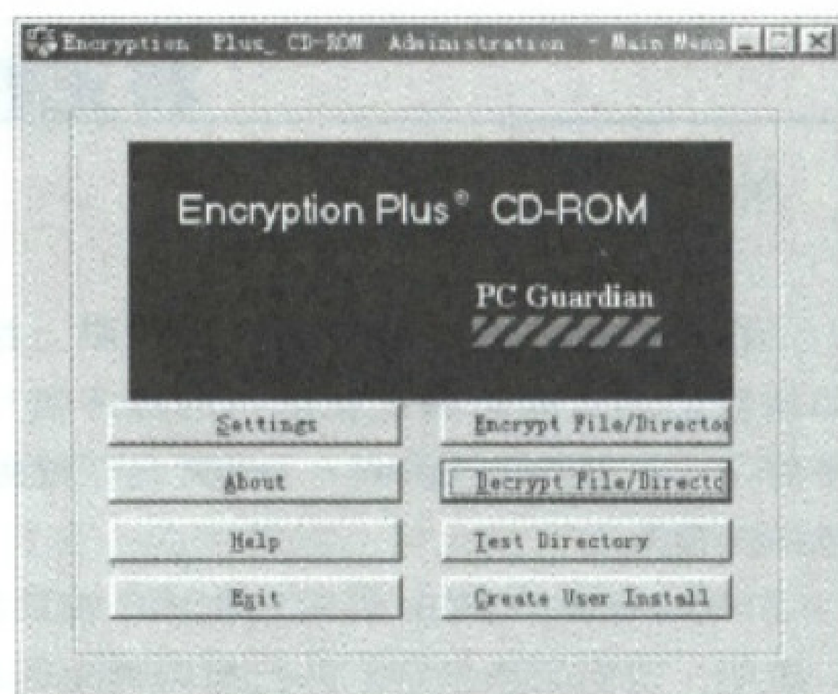


图1

2.单击“Encrypt File/Directory”按钮，在打开的对话窗口中点击“Target”后的“Browse”按钮并选择要加密的文件所在的文件夹，点击下面的“Encrypt”按钮进行加密处理。

3.单击主窗口中的“Test Directory”按钮，找到我们刚才经过加密处理的文件夹让其测试加密是否生效。如果系统提示“No errors found”则表明没有问题。

4.单击主界面中的“Create User Install”按钮，在打开的窗口中提供了3种输出方式，选中“Click here for CD-ROM setup”项，再点击“OK”。在随后出现的窗口中，点击“Destination”项下的Browse按钮为被加密的文件选择一个保存位置，在“Access Password”项中输入加密密码。至于“Expriation Information”项则根据需要设定，建议选择“NO”以使密码永不过期。

单击“OK”并在弹出的对话框中再次输入密码，点击OK按钮，软件将加密后的文件存放到上面所选的目标位置中，并生成光盘自运行程序Autorun.inf及相关支持文件。

5.最后，使用刻录软件Nero等将存放加密后的文件夹下的所有内容刻录到CD-R中。刻录完成后，当你将光盘放入光驱时会自动运行且弹出要求输入密码的提示窗口，只有输入正确的密码才能读取光盘中的文件。如果跳过密码输入验证而直接打开文件，你是无法查看到文件真实内容的。

网络U盘，让你的Yahoo Gmail物尽其用

■山东 ZT

奇门遁甲

现在网上提供的超过1GB邮箱虽多，但就获取的简易程度以及稳定性来说，Yahoo Gmail可能是最贴近中国用户的。这么大容量的邮箱只用来收发邮件真是太浪费了，如果把这1GB容量变成网络存储空间，是不是很爽啊？呵呵，笔者推荐的这款“网络U盘”（下载地址：http://www2.skycn.com/soft/20175.html）就可做到。

只要邮箱能支持POP3和SMTP，“网络U盘”就可把它变成网络存储空间，而Yahoo Gmail是可以满足这个要求的。对于Yahoo邮箱支持POP3和SMTP的方法，以前已有很多文章介绍，这里就不再多说（实在不知道可以“Yahoo邮箱支持POP3和SMTP的方法”的字段到网上搜索，必能找到答案）。不过“网络U盘”暂时还不支持代理服务器，使用代理上网的用户会受到限制。

一、设置访问密码

首次使用时，“U盘”会要求你设置账号库的访问密码，输入密码后，单击“确定”即可设置完成。以后每次执行“U盘”时，系统都会要求你输入该密码，因此务必牢记。然后就会出现登录窗口，**如图1**，输入刚才设置的密码，单击“登录”即可。

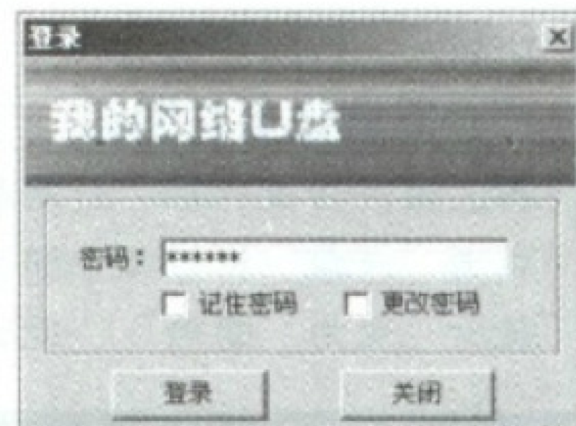


图1

二、设置邮箱信息

登录后执行“文件”→“邮箱管理”，打开**如图2**所示的对话框，输入邮箱的全称（例如zbc@yahoo.com.cn），账号可自动填写，再输入邮箱密码以及邮箱容量，呵呵，直接输入1000即可，POP3服务器为pop.mail.yahoo.com.cn，SMTP服务器则为smtp.mail.yahoo.com.cn，端口使用默认设置，然后再复选“SMTP服务器需要身份验证”和“使本账号有效”，最后单击“保存”即可设置完成。

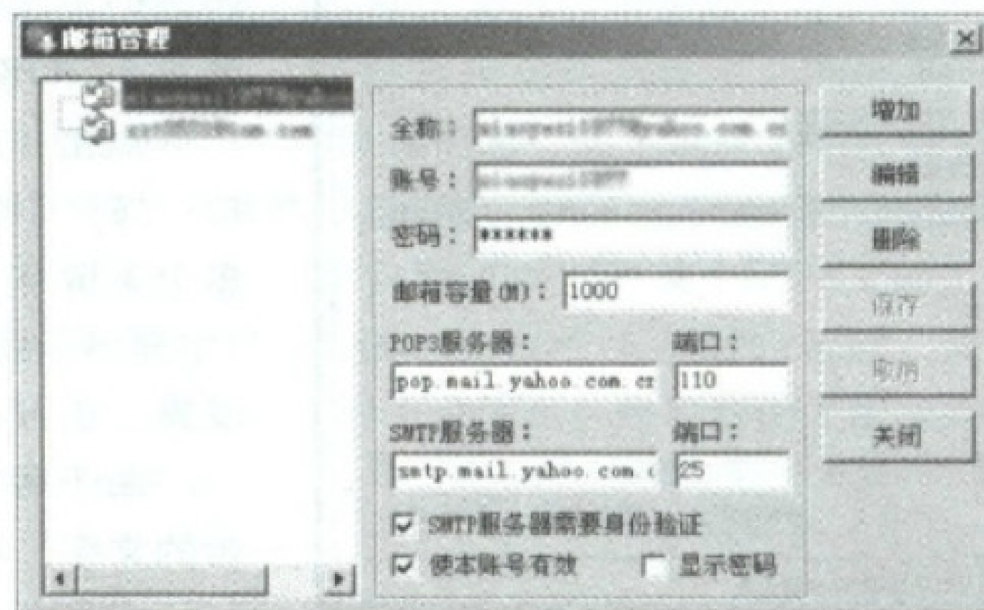


图2

三、上传和下载文件

在“我的邮箱”下拉列表中选择刚才设置的Yahoo Gmail，等待片刻，在广告上方就会显示出邮箱的已占空间和剩余空间，**如图3**。在“我的网络U盘”上单击右键，选择“上传文件”即可开始上传；下载文件时只要用右键点击要下载的文件，选择“下载文件”即可开始下载。被下载的文件会被自动保存到软件安装目录下的“Download”文件夹，选择“工具”→“参数设置”即可更改默认下载路径。

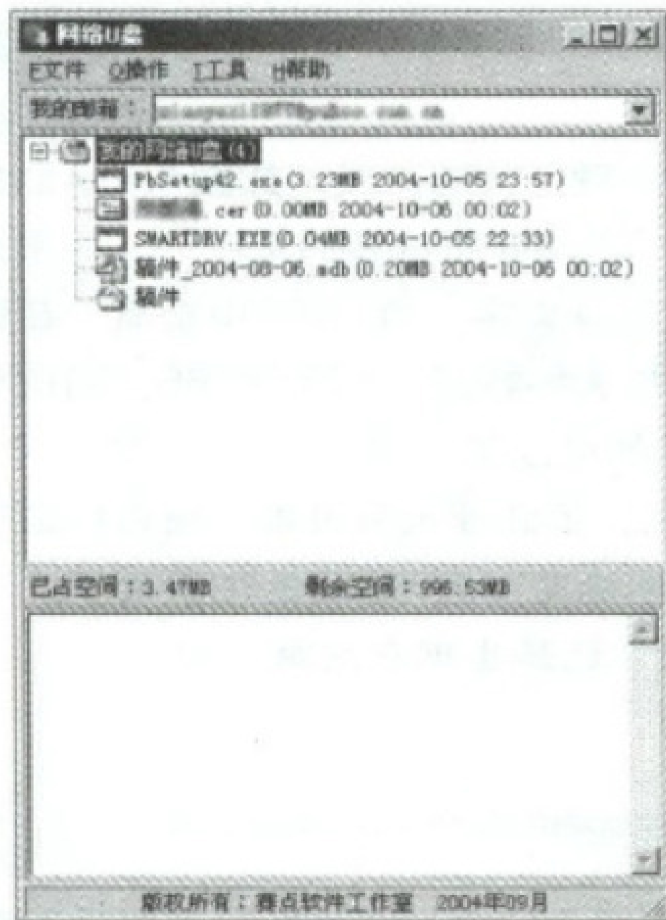


图3

将正在运行的程序彻底藏起来

■四川 小菱

很多时候，我们希望自己在电脑上执行某些程序不被别人发现，但大多数程序即使最小化也会在任务栏里留下小图标。如果我们能立即隐藏正在运行的程序窗口及其在任务栏上的图标，那样就能高枕无忧了！其实，这类软件早就有人为我们准备好了，“HideHelper”（中文名“隐藏助手”，下载地址是http://jsmcc.onlinedown.net/soft/32121.htm）就是其中比较出色的一款！

HideHelper这款软件可控制多个窗口的显示、隐藏，改变窗口的工具条图标、设置窗口透明、改变工具条字，并且能隐藏桌面右下角状态栏图标。软件提供的终极隐藏和伪装功能可让你在上班时间享受最大限度的自由。

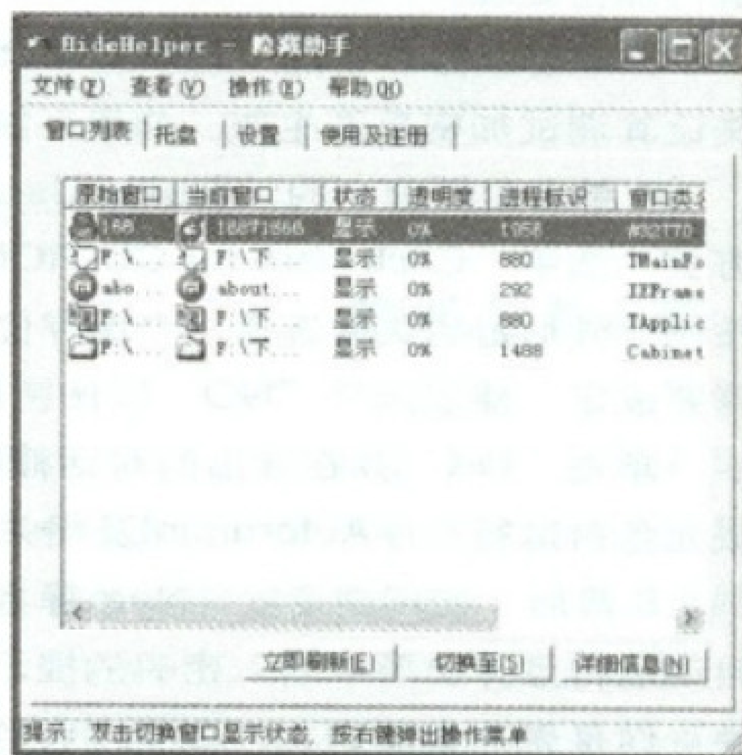


图1

下面以隐藏QQ为例进行说明，众所周知，QQ运行后会在屏幕上显示主界面，并在任务栏上显示小企鹅图标，现在就让我们来隐藏其工作界面（也许你会说只要把QQ主窗口拉到屏幕边沿，窗口就会自动隐藏。但你只要移动一下鼠标，它就会蹦出来）和任务栏图标吧。

一、隐藏QQ窗口

首先执行QQ，然后执行HideHelper，点击“窗口列表”标签，出现**如图1**所示的窗口，可看到计算机中当前正在运行的软件，以及它们的详细信息。如QQ的信息为：原始窗口是168XX666，当前窗口是168XX656，状态是“显示”，进程标识是1956，窗口类名为#32770。

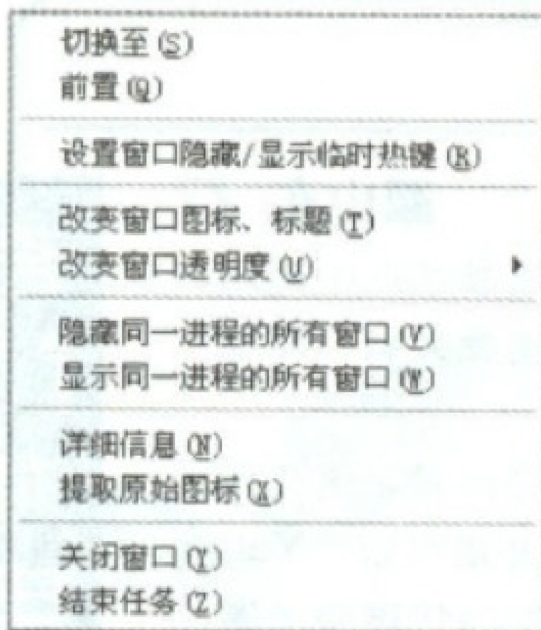


图2

单击左键选中QQ这一栏，然后再点击右键，弹出**如图2**所示的操作菜单，选择“隐藏同一进程的所有窗口”选项，现在屏幕上的QQ窗口已无影无踪了！为了快速地隐藏和显示QQ窗口，可为其设置“临时热键”，在图2中选择“设置窗口隐藏/显示临时热键”功能，在弹出的窗口中设置热键即可（比如设置为Ctrl+L）。那么需要显示QQ窗口时，只需按Ctrl+L一次即可；如需隐藏，再按一次Ctrl+L键。

需要注意的是，热键只支持Alt、Ctrl或Shift和其它键的组合。

为了使隐藏的运行着的程序更安全，我们还可修改某个窗口工具条的显示图标和文字（使用“改变窗口图标、标题”功能），以起到伪装作用。

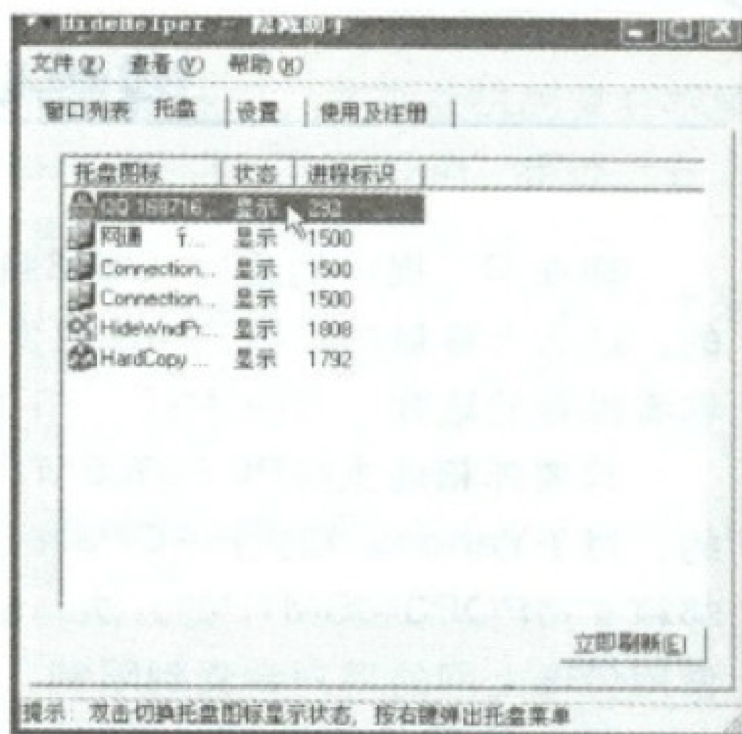


图3

二、隐藏任务栏图标

通过第一步操作后，计算机任务栏上还是显示着QQ图标，这显然还会泄露我们的秘密，要彻底隐藏它才好。

点击“托盘”标签项，显示**如图3**所示的窗口，在“托盘图标”栏上的QQ小企鹅图标上双击鼠标左键，其“状态”栏就会由“显示”变为“隐藏”，此时再到任务栏上看看，已不见小企鹅图标了。此时完全隐藏已完成。

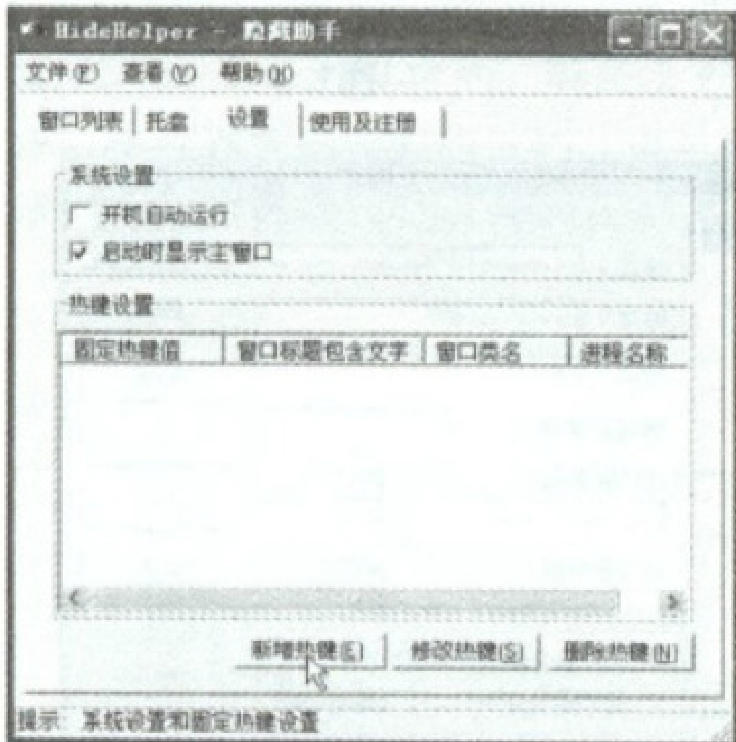


图4

三、永久热键

我们在第一步中为QQ窗口设置的临时热键，在关闭HideHelper后就丢掉了，也就是说我们下次要执行HideHelper为QQ作隐藏时，还需要重新设置热键，比较麻烦，此时就要求为QQ设置“固定热键”。

点击“设置”标签项，在弹出的窗口再点击“新增热键”按钮，进入**如图4**所示的窗口，按住Ctrl键再按P，即设置热键为Ctrl+P，接着输入“窗口标题包含的文字”，如果是多个关键字，请用逗号分开。如果你不知道该填写什么窗口文字，请到图1中查看，在图1中显示了每个运行程序的窗口文字。在本例中QQ的窗口文字就是：168XX666，同理可设置“进程标识”和“窗口类名”，最后点击“确定”就可以了。

由于每次执行QQ时的进程标识和窗口类名并不相同，因此建议只设置“窗口标题包含的文字”项，其它两项不需设置。以后使用Ctrl+L就能隐藏或显示QQ的主界面了。

在任务栏上能看到HideHelper运行的图标也不安全，还是也把它隐藏了吧，以下功能键可能会频繁使用——

Ctrl+Alt+D 隐藏/显示HideHelper的主界面

Ctrl+Alt+W 隐藏/显示HideHelper的状态栏图标

其它常用的热键有：Ctrl+T隐藏当前窗口；Ctrl+Alt+Enter给当前窗口设置隐藏/显示临时热键；Ctrl+H修改当前窗口的工具条图标和文字；Ctrl+PageUp逐渐加深窗体颜色，直到完全恢复；Ctrl+PageDown逐渐把窗体颜色变浅，直到完全透明。

妙用MP3信息还原CD专辑

■福建 王新禧

作为一名音乐爱好者，经过长期积累，你的电脑硬盘中一定储存了大量的MP3歌曲，可惜这些歌曲大多是零散下载来的。有时因为喜欢某首歌进而想拥有整张专辑，网络上却搜索不到，怎么办呢？

请跟我来，看看如何通过一首普通的MP3音乐，借助CDDB找到该专辑中其他的曲目信息，继而下载音乐并还原整张CD专辑。CDDB英文全称为Compact Disc Data Base，中文直译为"光盘信息数据库"。这是一项免费的、巨大的互联网CD数据库服务，它包含了上百万张CD的相关信息，只要CD音乐拥有者能连接上Internet，即可通过CDDB获得CD的专辑名称、演唱者和曲目名称等CD相关信息。如此一来，即使你拿到了一张"三无"的CD光盘，也可对它的"底细"了解得一清二楚。

一、寻根

目前网络上有很多支持CDDB的软件可供下载，而且这些软件对CDDB的支持往往都基于软件中集成的浏览器，比如Windows Media Player、RealOne Player以及Apple的iTunes等。也就是说，当你使用该软件播放MP3文件的同时，只要你愿意，就可用浏览器通过CDDB识别到MP3文件的全部信息。这样一来，我们就可通过这些信息找到这首MP3的来源了。具体步骤笔者就用个人比较喜欢的一款软件MUSICMATCH Jukebox（下载地址是http://www.newhua.com/soft/1769.htm），来给大家演示一下。

不知大家是否记得前段时间在各大电视台热播的Olympus广告，漂亮养眼的MM、动感劲爆的音乐，让大家津津乐道，到后来网上开始遍布这个广告的视频和音乐，尤其是背景音乐——来自LMNT的Juliet，更是广为流传。如果你很喜欢这首歌以至于想得到整张专辑，却只有单首MP3或仅仅一个下载链接的话，就可依靠强大的CDDB来帮你了。



图1

首先，下载，安装并执行MUSICMATCH Jukebox，在播放列表添加单首MP3的Juliet。此时仔细看，会发现歌曲信息部分除了"艺术家LMNT"可识别外，其他信息都是压制时因外文字体而造成的乱码（**如图1**），想要知道专辑名实在不易。当然你可根据歌词去查，不过要想从中得到整张专辑的信息，还得多费一番周折。但有了MUSICMATCH Jukebox的CDDB功能就会轻松得多。确定已连接上互联网，点击"现在播放"，唤出MUSICMATCH Jukebox自带的浏览器。



图2

看到了吧？在浏览器中该歌曲和所属CD的全部内容一目了然。原来Juliet最初只是一张单曲，后来被组合到了2002年推出的一张专辑里（**如图2**）。哈哈，可以对整张专辑"下手"了。

二、下载

紧跟着当然是下载。如果下载该专辑需要付费，可直接付费将MUSICMATCH Jukebox Plus变成正式注册版，然后就能在页面上直接下载了，具体步骤就不多说了。

三、重新包装

收集了这么多MP3，难免有些歌曲的信息记录方面不正规，有时候连文件名也只是Track1、Track2什么的。为了能使音乐文件正规化，我们可用一款基于CDDB的小工具批量给这些MP3文件添加信息，该工具就是CDDB爱好者们自己开发的CDDB MP3 Tool（下载地址是http://www.softpedia.com/public/cat/11/1/8/11-1-8-6.shtml）。用它，我们只需直接打开某个MP3文件，该软件自动会连接世界各地的free CDDB服务器，寻找一个匹配的专辑，并自动采取正版的命名模式来命名并修改文件中的记录信息，最后我们就能得到和正版大碟信息完全一样的MP3文件了。

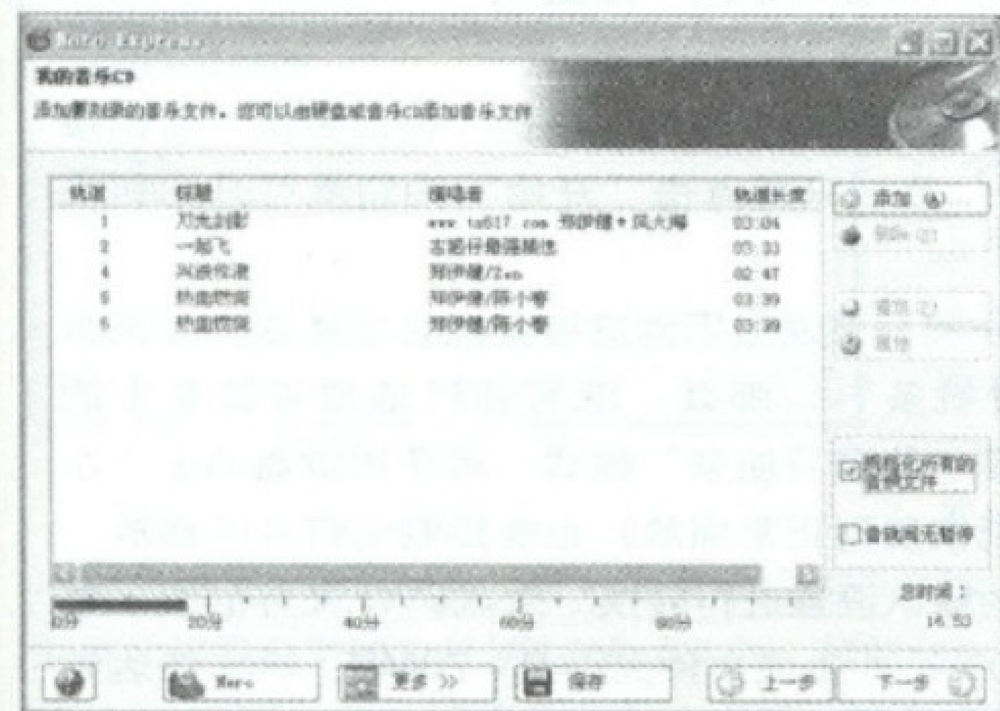


图3

四、刻录为CD

启动刻录软件Nero，选择"刻录音乐光盘"，将这些CDDB信息与正版音乐一样的MP3文件全部拖放到"我的音乐CD"工作窗口里（**如图3**）。开始刻录，Nero会自动将MP3文件转刻为CD音乐。

OK，经过这一阵子的忙活，我们终于实现了从一首MP3到整张CD专辑的飞跃。现在，可以美美地享受这张专辑里的全部歌曲了。

试办公备

PPT文件另类瘦身

■江苏 蚊子

PPT是PowerPoint的文件格式，作为世界上最流行的演示平台，PowerPoint可制作出丰富多彩的汇报材料，深受广大使用者的欢迎。有时，为了避免因为电脑上未安装PowerPoint而无法播放PPT文件的情况的出现，人们往往将制作好的PowerPoint文件进行打包。但是，打包后的文件体积一般较大，于是有了各种方法给PPT文件减肥。这些方法不是不好，就是有些麻烦，对于菜鸟来说困难就更大了。现在有个变通的方法，就是用PowerPoint to Flash这款软件（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/27830.htm）把PowerPoint文件变成Flash文件，这样文件体积大大减小，而且不用担心播放问题。下面就简单地说一下使用方法。

1.添加PowerPoint文件

启动PowerPoint to Flash软件，首先单击"添加"按钮，弹出"选择演示幻灯片"窗口，在其中选择你要转换的PPT文件，被选中的PPT文件会出现在右侧的"文件列表"中。要想删除它，可点击"删除"按钮将其移出列表，**如图1**。

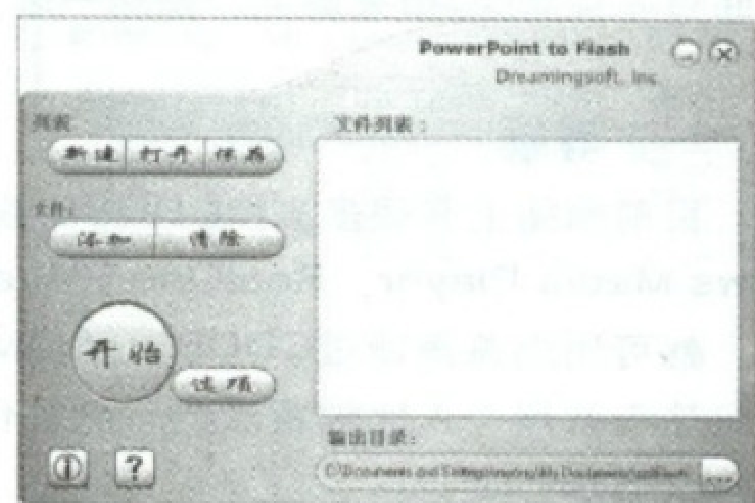


图1

2.转换参数设置

当你选择好了文件以后，还要对转换的效果加以设置。

（1）单击"选项"按钮，弹出"选项"窗口，在这里可设置格式转换时的参数。在"常规"选项卡中，如果选中"结尾处生成一张空白幻灯片"，这样会在生成的SWF文件的最后插入一张黑色页面，在这里还可禁止SWF文件的打印，只要选中"禁止打印选项"即可，**如图2**。

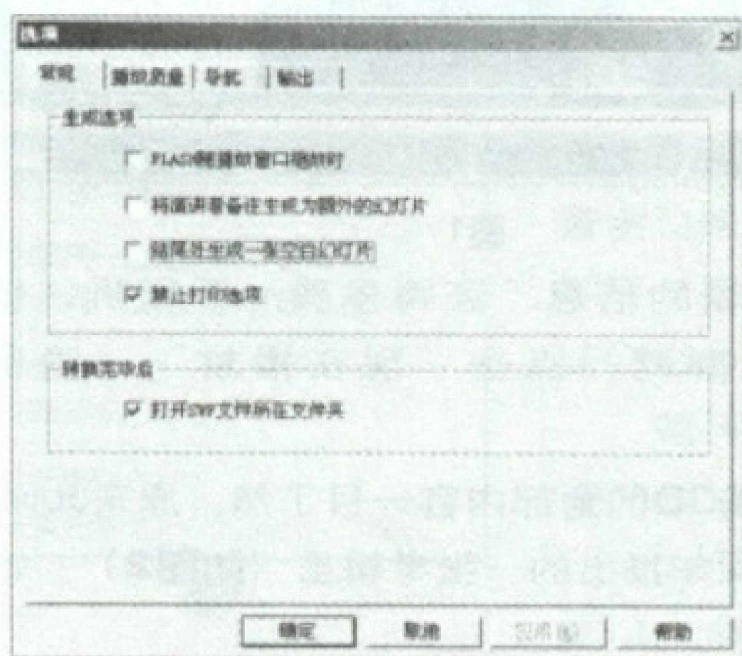


图2

（2）在"播放质量"选项卡中，我们根据需要设置"画面尺寸"和"JPEG质量"，通过拖动滑块，可调节它们的值，注意这两项参数的数值设置越大，转换后所生成SWF文件也就越大，相应SWF文件的画面质量会越好，**如图3**。

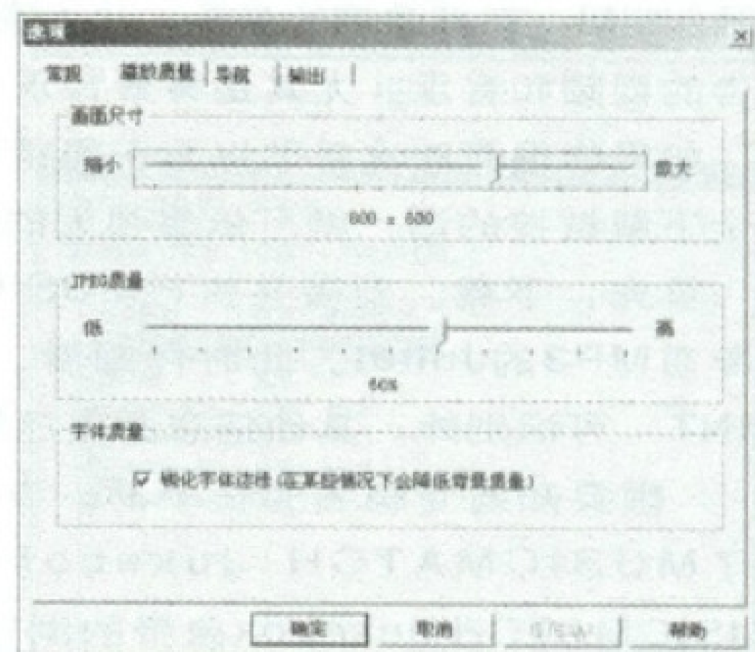


图3

（3）SWF文件的播放控制是在"导航"选项卡中设置的。选中"显示导航按钮"后，在播放SWF文件时就会出现一条播放导航条，"隐藏导航条"与前者恰好相反。"自动播放"和"循环播放"可设置SWF文件播放方式，在它们的下面，还可设置自动播放的每两张之间的时间间隔——如果选中"从原始幻灯片获取间隔"就表示由软件根据SWF文件的总长来自动决定播放间隔，而后者则需要由我们自行确定播放的间隔时间。"激活淡入淡出转场效果"，如选中该项，则会在前后两张幻灯片切换时加入一个淡入淡出的过渡效果，**如图4**。

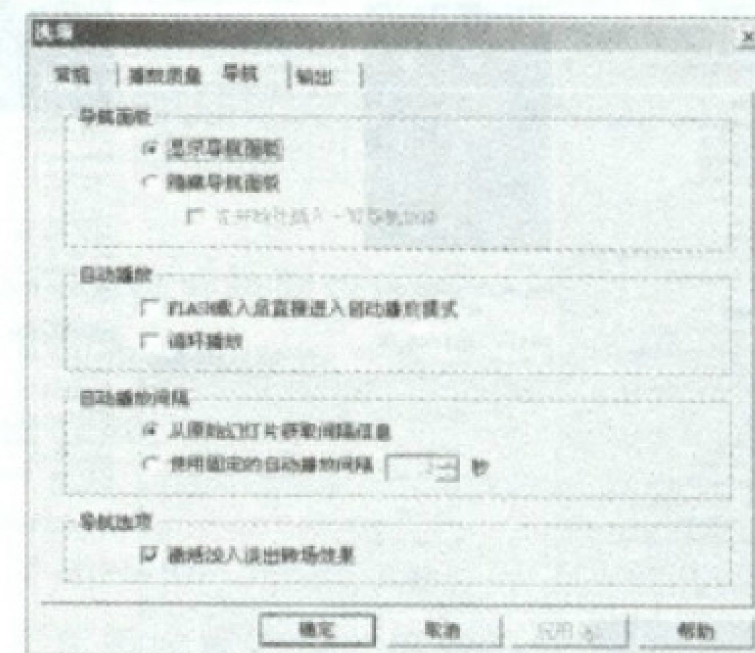


图4

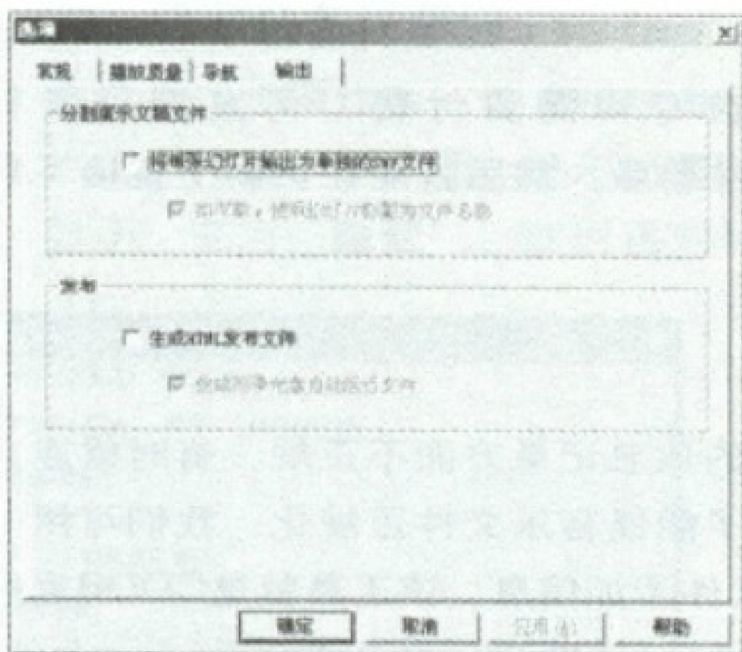


图5

（4）"输出"选项卡，这里我们可设置将每张幻灯片生成一个SWF文件，生成HTML文件以及生成用于光盘刻录的自启动文件等功能，**如图5**。

3.开始转换

设置完毕后，单击确定退出，回到软件主界面，单击"输出目录"下的按钮选择生成的SWF文件存放路径，最后只要点击"开始"按钮就可开始转换了，**如图6**。

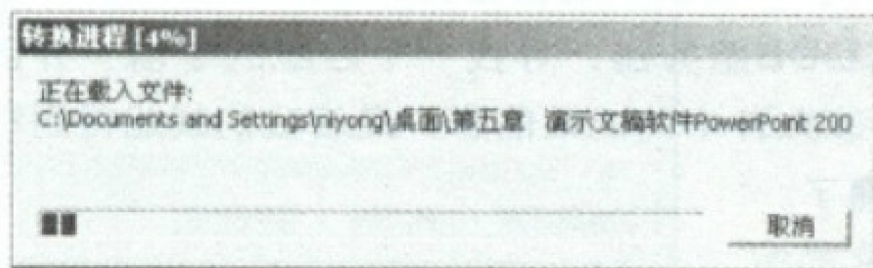


图6

SWF文件的播放十分容易，一般只要通过IE浏览器就能直接播放。如果当初在参数设置时选择了"显示导航条"，那么，就可通过播放导航条上的"PREV"、"Next"和"AutoPlay"按钮来控制整个播放过程。假如选择的是"隐藏导航条"模式，可使用键盘的上下左右4个方向键和P按钮（点击一次P按钮，进入自动播放模式，再次点击P按钮则恢复到正常播放）也能控制幻灯片的播放。

最后笔者做了一个实验，原来一个6.9MB大小的PPT文件，如果使用软件的默认设置进行转换，生成SWF文件的大小是2.88MB；如果将"画面质量"设为"800×600"，"JPEG质量"设置为"60%"，生成文件大小是1.78MB，确实能达到不错的"减肥"效果。

Google另类用法集合

■山东 于振海

一、将Google搜索引擎请到桌面上来

常上网的朋友经常使用搜索引擎来搜一些资料是少不了的，但每次都打开IE的话，岂不是很不方便？为何不把功能全面的Google搜索引擎搬到桌面上？那该多顺手啊！

首先，启动IE浏览器，在地址栏中输入：http://www.sowang.com/search/china/googledaima.htm，打开的网页是Google搜索代码，复制其中代码。然后，将复制的代码粘贴到记事本中，以.html格式保存（比如google.html），这样它就变成一个网页文件了。

接下来，回到桌面上，在空白处右击鼠标，点"属性"打开"显示属性"窗口，选"桌面"选项卡，点"浏览"按钮将刚才保存的那个网页文件设为桌面背景。再返回到桌面看看，你会发现在桌面的上方出现了Google搜索窗口，再要找点什么东西可就方便多了（**如图1**所示）。

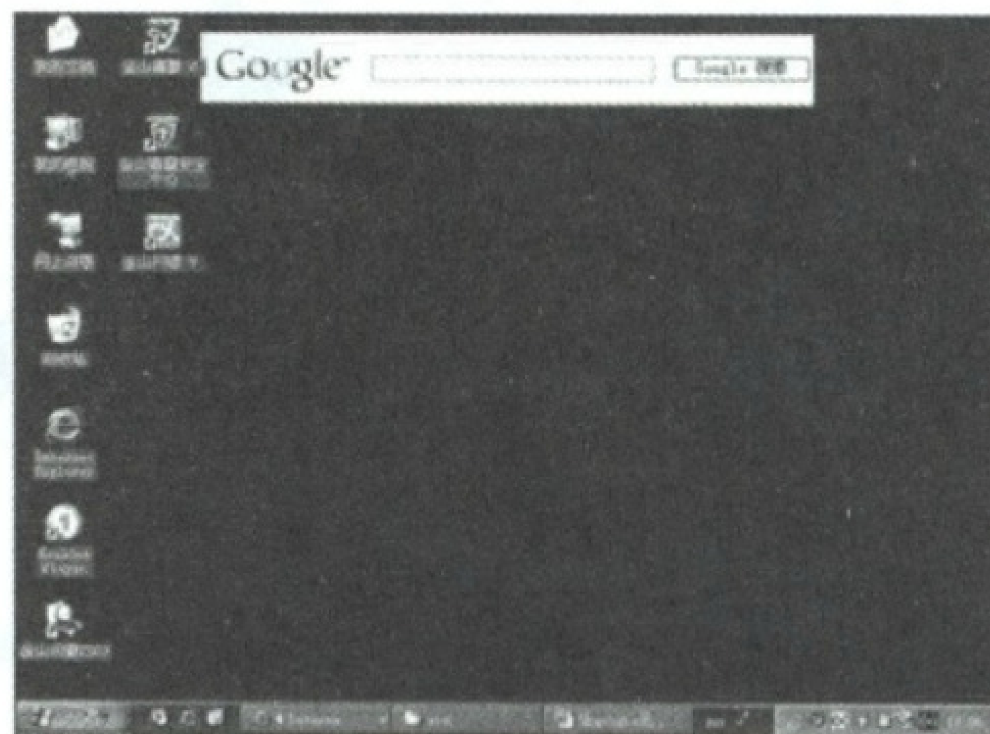


图1

二、让Google同IE成为一家人

在IE的浏览器中集成有一个很实用的"搜索"功能，它通过内置微软的MSN搜索引擎（如果你安装了3721上网助手，将被3721搜索引擎替代）就可方便地进行网络资料的搜索。但这个搜索引擎的效果不是很理想，我们可将它换成备受欢迎的Google。

在浏览器的地址栏输入www.google.com/google.reg后回车，将Google.reg保存到桌面上，然后双击桌面上的Google.reg，把该文件导入注册表。这时你在IE的地址栏里输入要搜索的东西，直接回车就可以了。

提示： 如果要恢复IE默认的搜索引擎，只要在浏览器地址栏输入www.google.com/default.reg，下载Default.reg，然后双击Default.reg将它导入注册表即可。

三、将Google搜索引擎"请"到Office系列中

你在用Office系列软件时，有时需要从网上查找一些材料，打开IE再到Google中去搜索你不觉得太麻烦吗？那怎么不试一试在Office中添加一个Google搜索菜单呢？这样就可快速实现用Google搜索引擎找东西了。下面笔者以Word 2003为例介绍实现的方法：

第1步：打开Word 2003，打开"工具"→"宏"→"宏"（或按"Alt+F8"键），弹出"宏"对话框，在"宏名"文本框中输入要创建宏的名称，例如"MyGoogle"，接着单击"创建"按钮，弹出Visual Basic编辑器窗口。

第2步：在"代码"窗口中的"Sub MyGoogle ()"与"End Sub"两行之间输入一行内容："Shell "C:\Program Files\Internet Explorer\IEXPLORE.EXE http://www.google.com""。**如图2**所示。保存"宏"到通用模板，退出VB编辑器窗口返回到Word编辑窗口中，"宏"就创建完成了。

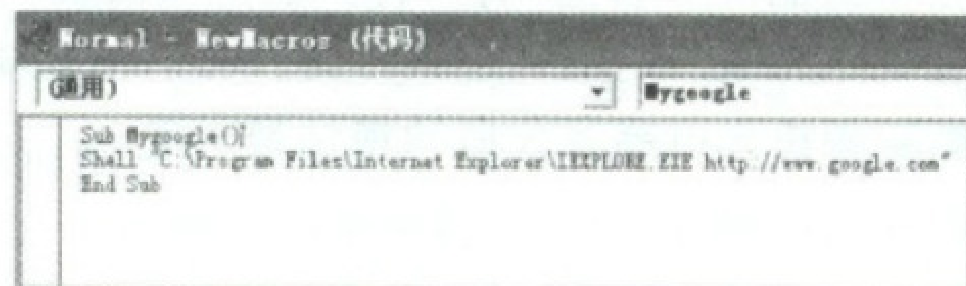


图2

第3步：接下来我们就为这个"宏"来创建个菜单命令。用鼠标打开菜单项的"工具"→"自定义"，在弹出的自定义对话框中点"命令"选项卡，在"类别"列表框中选择"宏"，在右边的"命令"列表框中你会找到一个名为"Normal.NewMacros.Mygoogle"的宏命令，**如图3**所示，用鼠标把它拖放到菜单栏中或快捷工具栏中的合适位置，紧接着再用右键点击该菜单命令，在弹出快捷菜单的"命名"框中将"Normal.NewMacros.Mygoogle"重命名为"Google"后回车，再点"关闭"按钮即可。

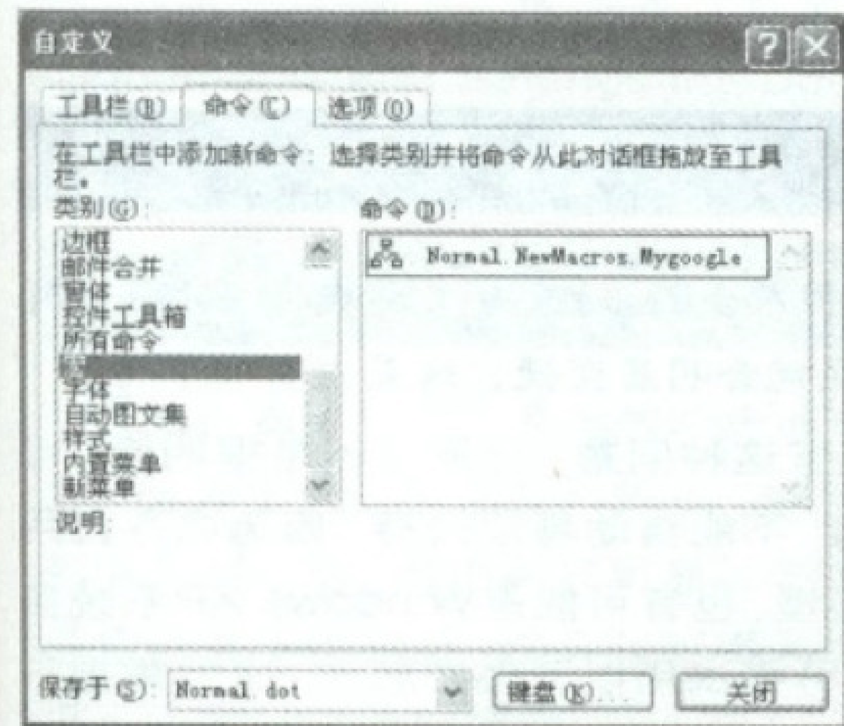


图3

经过上述操作后，在Word的菜单栏中便出现了一个"Google"菜单，点击该命令菜单，便立即弹出Google搜索页面，就可在其中进行查找了。

不过要注意：由于所作宏保存在通用模板，它对所有编辑的Word文件都是有效的，而且如果换台电脑打开这些Word文件，可能会出现是否启用宏的提示。在Office其他子程序中方法相似，笔者不在此赘述。

一句话技巧

Norton Ghost 2003在串行（SATA）系统上执行恢复操作时会发生接口冲突，具体表现是重启后Ghost虚拟分区无法引导，而原操作系统也无法引导。解决方案是用Ghost 8.0及以上版本来恢复串行系统分区；Ghost虚拟分区可用操作系统安装盘在安装时删除（普通分区工具如PQMagic无法删除Ghost虚拟分区，提示接口错误）。串行硬盘已逐渐普及，用户在使用Ghost时务必注意这一情况。

北京 小虫

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



插图 宋洋

读者 塔力克问：我有一台佳能S45**数码相机**，最近**充电器丢失**，而原装的充电器价格太高，请问应该怎么办？

答：使用专用锂电池的数码相机，都会自带专用充电器。所以市场上基本没有这类数码相机电池用的充电器单独出售，一旦丢失，除了去厂家的维修点高价购买外，我们只能采取其他一些变通的办法。如果你的数码相机可通过机身给电池充电，而相机的电源接口又是通用的，那么我们可去电子市场买一台电压符合、质量较好的普通变压器即可。另外，现在市场上还能找到一种专用的数码相机电源，随机带有多个接口适配插板，可配合许多型号的相机使用。

如果你的相机不能通过机身充电，那也不用着急，现在手机配件市场上，有一种万能充电器卖，几乎可对所有锂电池充电，用起来也很方便。而价格只要10来元，是数码相机充电器丢失后的最佳替代品。

四川　龚胜

读者 蛛蛛问：我有台笔记本电脑没有**软驱**，有时不小心在系统中点击软驱盘符后，出现半天没有反应的假死机现象，感觉不是很舒服。我在BIOS设置中将软驱设置为NONE，软驱盘符仍出现，请问是否有其他方法处理？

答：要隐藏驱动器盘符可启动注册表编辑器，进入HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，新建二进制值"NoDrives"，缺省值是00000000，表示不隐藏任何驱动器。键值由4个字节组成，每个字节的每一位（bit）对应从A到Z的一个盘。当相应位为1时，"我的电脑"中的相应驱动器就被隐藏了。第1个字节代表从A到H的8个盘，即01为A、02为B、04为C……依此类推，第2个字节代表I到P；第3个字节代表Q到X；第4个字节代表Y和Z。要关闭A盘，将键值改为01000000，就可在没有安装软驱的电脑上彻底隐藏掉软驱盘符。提醒大家在修改注册表前，一定要注意注册表文件的备份。当然，直接在"设备管理器"中禁用"软盘驱动器"也可以。

四川　龚胜

读者 马兵问：我以前采用Modem拨号上网，现在换用**宽带上网**，请问如何**收发传真**？另外如何确保电子文档的可靠性？

答：你可使用一些服务商提供的网上传真服务，比如现在有一种被称为"e传真"（eFAX）的服务，可让传真与电子邮件互通，这类服务有免费的，也有收费的。相关情况大家可去http://www.chinaefax.net等网站查看。

要确保电子文档的可靠性就得使用"电子签名"技术，前不久全国人大通过了"电子签名"方面的相关法律，赋予"电子签名"与手写签名相同的法律效力。当然，要使用"电子签名"需要有特定的软件技术保证。比如iHTMLSignature电子签章系统是一整套基于Windows平台采用ActiveX技术开发的应用软件，它可实现在HTML

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《模拟人生2》问题集

问：玩了一段时间后，游戏中虚拟人物家庭中有人去世了，但最近这几天他的灵魂一直出来吓人，让别人都睡不好，请问有什么解决办法吗（鬼魂生前和家里其他人的关系还不错）？

答：卖了鬼魂的坟墓就可以了。

问：请问洗碗机要怎么摆出来呢？游戏中解释说要摆在柜台下，但我就是摆不了，这到底是怎么回事呢？

答：洗碗机是要依附在柜子之下才可使用的，不是件单独的家具。柜子很多种，有些柜子由于形状问题无法装洗碗机，这时只要换柜子的种类就可以了。

问：我在玩《模拟人生2》时，每当游戏时间比较长时（大约2小时），游戏就会明显变慢，这是怎么回事呢？

答：是有很多人反映有这种问题，但原因不是很明确。可能是游戏本身的Bug，不能自动释放内存，因为内存占用过大导致游戏运行缓慢，也有可能是Windows XP系统自身内存管理的问题。可尝试用以下办法解决，比如重启一下电脑再继续游戏，或者用一些内存管理软件释放一下内存也可以。

问：我玩《模拟人生2》，在读取进度时，有时在进入游戏的界面就停止了，好像死机一样，这是怎么回事？

上加盖电子印章和手写签名，并将该签章和内容绑定在一起，一旦被绑定的内容发生改变（非法篡改或传输错误），签章将失效。只有合法拥有印章钥匙盘才能在HTML上加盖电子签章，并可通过密码验证、签名验证、数字证书等身份验证方式验证用户身份。当然，也可查看和验证数字证书的可靠性。

四川　龚胜

读者　冷风问：我单位有一个局域网，服务器安装Windows XP，工作站为Windows 98，我发现电脑间的时钟差异都很大，经常去一一调整，很麻烦。**请问如何用最简单的方法让服务器及工作站都保持统一、稳定、准确的时钟？**

答：你可设定服务器与Internet时间同步，工作站再与这台服务器的时间同步。服务器端的设置：双击桌面任务栏上的时间，弹出“日期和时间”属性窗口，点击“Internet时间”，勾选“自动与Internet时间服务器同步”。

工作站端的设置：Windows 98工作站可利用局域网时间同步命令Net time来实现与服务器时间同步，一般格式为：net time\\<服务器IP地址>/set/yes。可把这条命令放在注册表中：打开注册表，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，新建“串值”命名为“time”，修改键值为“net time\\192.168.0.1/set/yes”即可（假设服务器IP地址为192.168.0.1）。

四川　龚胜

读者　蔷薇问：现在各种日益庞大的游戏程序对计算机硬件，尤其是显卡的要求越来越高，**请问未来显卡会在哪些方面有所发展？**

答：ATI方面，首先将完善支持未来更多软件和游戏都使用的Pixel Shader 3.0以及VideoShader HD等新技术，其次显卡的显存带宽很可能会提高到512位，甚至会推出双核心的GPU，不仅在Alienware的ALX平台上支持双GPU，还会在单个芯片中集成双GPU。

NVIDIA方面，首先基于PCI Express的SLI技术将得到广泛应用，像SiS 756FX芯片组会支持双PCI-E接口，为显示性能的提升提供了足够的空间。其次，第2代可编程硬件视频技术也将得到发展，还将包含高清晰度WMV（Windows Media Video）解码硬件加速功能。支持高清晰MPEG-2格式视频解码、标准MPEG-2格式视频编码，以及先进的后期加工技术。

四川　龚胜

读者　喝啤酒的猫问：我的**Outlook**这段时间问题不少，不是时常连接出现错误，就是经常收到一些奇怪的退信通知，内容大多都是说我发往“某个邮箱”的行为失败，可是我从没有给这些莫名其妙的地址发过邮件啊！

答：极有可能是网络连接或POP3账号出现故障，如某些ISP服务商或免费电子邮件账号就不是时常通畅，建议检查这方面的情况再试试。至于时常收到一些奇怪的退信通知，则可能有下面几个原因。第一，你的电脑中了Trojan木马之类的病毒，木马病毒定期给你邮件客户端内的联系人发送病毒邮件，但部分邮件发出后被对方服务器反病毒程序拦截并自动退回，所以就会出现这种莫名其妙退信的问题。建议你马上安装木马克星、木马猎手、Trojan Cleaner之类的杀毒软件进行查杀。第二，有人伪造你的邮件地址给别人发送病毒或垃圾邮件，由于同样被拦截的问题，结果信件被退回到伪造的邮件地址（其实就是你的邮件地址）。第三，这些信件很可能是带有病毒的广告邮件，并故意以退信模式发送给你。看起来这些“退信邮件”似乎是正常的，但如果用户出于好奇一旦打开附件中的可执行文件，就会马上中毒。所以对于这类退信，必须十分小心，最好直接删除。

湖南　苏焱

答：《模拟人生2》的存盘文件默认的情况下是在C:\Documents and Settings\My Documents\EA Games\模拟人生2这个文件夹里，如果C盘空间比较小，读取进度时可能出现假死机现象，可删除C盘部分没用文件腾出空间，也可把“我的文档”这个文件夹移动到其他剩余空间比较大的硬盘中。

《全方位战士》问题集

问：在游戏中，要如何给士兵治疗呢？

答：游戏中治疗有固定的地点，标志是浮空的红十字，当有队员受伤时，其他队友可靠近伤者把他背起来，移动到浮空的红十字附近，伤兵就可得到治疗，同时队伍也可补充一下常规武器的弹药。

问：GPS定位地图有什么作用？

答：可以呼叫黑鹰帮你查看某区域的敌军分布概况（并不是每个关卡都有），相当好用。你可用GPS查看就知道敌人位置及武器配置如坦克、BMP装甲车等的分布。当然，敌人可是会移动的，而你移动到目标区域也要花费一些时间，所以有可能你到达时，敌人已不在原先位置上了（不过也不会偏离太远，大致还是在附近，你要保持警惕呀）。

问：请问第7关那台武装货车要怎样干掉啊？我试了M203、手榴弹都无效，也无法呼叫炮击，到底要怎样才干得掉啊？

读者 李健问： 最近**系统自己频繁重启**，重装系统后发现一开机居然提示："BIOS ROM CHECKSUM ERROR…"，有时又提示"DETECTING FLOPPY DRIVE A MEDIA…"，怎么处理呢？此外，我的电脑有时开机会出现鸣声，1声长后就是2声短，怎么回事呢？

答： 这种问题我也遇到过，错误信息意思为：BIOS信息在进行整体检查时发现错误。其触发因素很多，加上后面的提示，我觉得跟软驱、主板端口和BIOS设置及ROM块故障都有关系。首先，如果能进入BIOS设置选项，你可检查一下BIOS的参数设置，如软驱参数是否正确设置并及时保存，或者可试着不要安装软驱（即把软驱和主板连线分离），并在BIOS设置中关闭，实在不行可试试BIOS设置的Default默认选项。其次，你可试着更换一下主板上的BIOS芯片，电脑城有部分维修店可提供BIOS芯片更换或程序刷新服务。当然，也有可能是主板的某个接口出现问题，这时则需要用替换法进行判断测试。

电脑主板开机一般会先进行自检，如果出现故障则会有PC喇叭声音提示，如采用Award BIOS的主板故障提示音为1长2短，这说明很有可能是主板上的显示设备（如显示卡）或连接的显示器出了问题。

湖南　苏旅

读者 柯玲问： 我原来使用的操作系统是Windows 98，最近在此基础上又安装了Windows XP，结果发现安装以后**多重启动菜单**有3项，除了Windows 98和XP选项外，还有一项莫名其妙的东西。请问这种情况下如何卸载它？另外，如何顺利地删除Windows XP啊？

答： 多个操作系统的启动菜单是由系统盘（如C盘）根目录下的一个文件BOOT.INI来控制的，通过修改该文件可更改启动时间、菜单数目等参数。当你打开BOOT.INI文件时，可发现诸多重复的"multi…"选项，将多余的一项删除即可。至于彻底删除Windows XP（XP所在分区不是NTFS格式），如果不能格式化分区，则可重建系统引导区，使系统引导权重新归Windows 98，步骤是：1.使用Windows 98启动盘启动电脑并进入MS DOS状态下；2.确保SYS.COM存在并可正确运行（软件版本必须符合操作系统版本）；3.执行sys a: c:命令，将引导功能复原为Windows 98状态；4.删除原有的Windows XP目录和相关文件等。其实最好的办法，还是直接格式化分区再重新安装操作系统，如果有重要数据则可事先备份。

湖南　苏旅

读者 狄奥问： 为什么我的**Windows Media Player 9**不能直接制作CD to MP3文件，只能复制为WMA格式，不能复制为WMA PRO？此外，我放入某些CD，WMP能自动识别这张CD的内容，但有的就不行，这是怎么回事？

答： Windows Media Player 9一般情况下只能将CD音频复制为WMA格式，当然，也有人利用导入特殊注册信息来强迫Windows Media Player 9实现复制CD为MP3音频文件，但效果并不是很好，建议制作MP3还是选择LAME之类的VBR编码软件。至于WMA PRO格式的支持问题，虽然Windows Media Player 9支持该格式的复制，但这一功能必须在Windows XP/2003操作系统下才能选择使用。而最新版的Windows Media Player 10虽然能直接支持复制MP3，但也只能安装在Windows XP/2003操作系统下，Windows 98/2000并不支持它。你所谈到的Windows Media Player自动识别插入CD的问题，是由于该程序通过上网自动接入了微软的WindowsMedia.com数据库并查找到了该CD的相关信息，所以就自动显示出该CD的曲目列表。不过，由于这类数据大多都是网友自己补充的，所以可能存在着数据不全的问题。你也可自己补充新CD的信息并通过Windows Media Player上传到WindowsMedia.com数据库中。另外，如果升级至Windows Media Player 10，可直接转换成MP3格式。

湖南　苏旅

答： 你可以尝试如下方法，A小队正面诱敌，注意中间的巷子有一个TANGO，B小队绕道走反向消灭巷中的敌人到达另一入口，然后用枪榴弹解决掉那台武装货车即可。

问： 小队可切换控制不同队员，但我控制的是整个小队，那切换控制队员还有什么意义呢？

答： 游戏中你是不能把所有成员分开的，所以不管怎么样，你都只能控制两个小队。但小队成员之间也可有各种配合，比如警戒移动，小组4人会先两人一组向你所指定的目的地移动，途中若有敌人也会开火并且持续移动，而另外两人则在原来地点作支持火力与警戒，协助前面两位队员移动到目的地，等前两位队友到达目的地后，就变成由他们两个作支持火力与警戒，直到后面两位队友会合到指定地点。

问： 在第十关中，有两个狙击手加入，但这两个狙击手始终不能有效地攻击敌人，成了无用的摆设，这可怎么办呢？

答： 这款游戏是要控制整个小队而不是队员个人，所以为每个队员找到合适的掩体是至关重要的。对于狙击手而言，只有在他们没有受到攻击的情况下，才能打开红外线瞄准仪进行射击。要想狙击手不被攻击，其他两个小队必须有合理的配置以压制敌人的火力才可以。

问： 机场那关RPG兵前的两道防御工事到底怎么过啊？虽然各有一兵，但我手榴弹和M203都杀他不死！这可怎么办呢？

答： 走左边，交叉掩护打掉两个士兵之后到大门就有过场动画，接下来利用掩护摸到尽量靠战车的地方，呼叫直升机来修理他们!

手机"TOPTEN"投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表背面。

《大众软件》2004下半年文章索引（13~24期）

（注：文章名字前面的数字依次为期数和页码。每期的新闻广场、晶合通讯、问题交流以及读编往来、TOP TEN等5个栏目内容未列入。）

上半本

新品初评



22期黑色的封面，展现一个不同于以往的网游，似乎预示着网游在未来将发生的一些改变。网游周边与游戏小组报道这两个大软网游报道的拳头产品，现在已经被众多的游戏杂志模仿。大软以后将怎样开辟网游报道的新路呢？看着越来越多的网游问世，在眼花缭乱的选择面前，作为玩家的我们到底会被什么吸引？说实话，我自己也不知道。玩过5、6款网游了，却没有一款能够让我真的安心居留……明年的网游天下谁执牛耳，或许，也会像前两年网络经济泡沫那样挤一次水？

■快评手 戴飞

请你快评：针对22期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表背面。

应用心得

游戏剧场

下半本

专题企划

前线地带

@游戏试炼场

锋利的盾

攻城略地

在线争锋

@混沌冒险

@极限竞技

龙门茶社

游园惊梦

有字天书

@乾坤一技

@补丁铺

@秘技屋

林晓：亲爱的读者，随着《父亲》的连载结束，2004年的"游戏剧场"栏目就和您说再见了。明年，这个栏目将与"游园惊梦"栏目合并，以崭新的面貌重新开张。新的游戏剧场将是一个包含游戏小说，游戏心情故事，游戏策划与脚本等的大剧场。这个大剧场包含一切与游戏相关的文学形式，上演一幕幕以游戏设定为背景、线索的虚构或者真实的故事。欢迎对游戏内涵和特点有深刻认知的玩家给游戏剧场撰稿。

让我们将幻想的闸门轻轻拧开，让世界的缤纷艳丽扑入眼帘。

"游戏剧场"征稿启事

1.游戏小说

3000～15 000字之间的短篇小说，要求必须以某个游戏作为故事背景或者主题线索（游戏可以虚构，但必须具有游戏的特质），具有可读性和趣味性。

2.游戏散文

3000字以内，以玩家对游戏的真情实感为主，可针对某类、某个游戏，也可泛泛而谈对所有游戏的感触。要求立意新颖，角度独特，文笔优美、流畅。可配合图片，分辨率在800×600以上，这些图可以是游戏中的，也可以是你认为和文章内涵相符的图片。

3.游戏脚本、策划

字数不限。但应有一个3000字左右的介绍，介绍该脚本或者策划的特点。

来稿（最好带磁盘）可寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层"游戏剧场"栏目收（邮编100036），也可E-mail至linxiao@popsoft.com.cn（请使用附件格式，纯文本文件）。所有来稿都请在稿件后面注明作者真实姓名、详细通信地址和邮编。由于人手有限，如信稿两个月没有回复，E-mail两周内没有回复，请作者另行处理。来稿一经采用，稿酬从优，并将优先入选精华本和游戏小说比赛。

在那之后的许多年，每个晴朗的夜晚我都会一个人躺在房顶，任黑色的冷风侵蚀每一寸肌肤。抬头仰望幽蓝的夜幕，眼前浮现出父亲冷峻但慈祥笑容。泪流满面。

本期出场人物
King：主人公"我"。
Zero："我"的父亲。
FOX：父亲的好朋友。
Sky：父亲以前的搭档。

父亲（完结篇）

■山东 Flashdog

拿到录取通知书后我奔出学校，一眼便看见FOX远远地冲我招手。我过去与他击掌表示庆贺，递给他通知书。"嗯！不得了，真是不得了。说，想去哪儿，咱可得好好庆祝庆祝。去吃意大利菜怎么样？"此时我哪有心情吃什么意大利菜，满脑子只有父亲看到通知书时高兴的样子，我恨不得立刻飞回家去向他报喜。"不，我们回家。爸一定会开心死的。"我兴奋地跳上车。"意大利菜不好，要不去吃法国菜吧。"FOX似乎没有听见我说些什么。"喂！我要回家，你听到没有。"我嚷嚷。"你说中国菜怎么样？没吃过呢，听说……"他依然在自言自语。我猛然感到有些异样，昨晚的不速之客，父亲太多的叮嘱，再加上FOX反常的表现，一种不祥的感觉袭上心头。

"快送我回家！是不是出事了！我爸在家吗？"我坚持。"没事，没事，你爸挺好的。"FOX支支吾吾，低头不敢看我。"那你干吗不送我回家？我爸他在哪儿？""他……他……去办点小事儿，很快就来。要不去吃日本料理吧。""我问你他去哪儿了？"我歇斯底里地吼道。

这时，FOX车内的收音机停止了播放音乐。"各位听众，现在插播一条新闻。警方透露，一名不愿透露身份的人举报说，被通缉的'VALOR'组织将于今日在我国西北边远小镇DUST有所行动。警方已提前做好准备，争取将其一网打尽……"

FOX的眼睛越睁越大，他猛地跳起来喊道："上当了！Sky这个王八蛋骗了我们！快走，Zero有危险！"

我还未明白发生了什么，他已闪电般跳进驾驶室发动了引擎。车子怒吼一声如离弦之箭冲出，不一会儿便驶进了大漠。我意识到FOX送我上学时开车的速度顶多算是玩耍。我被一股巨大的力量紧压在靠背上，动弹不得。沙粒雨点般砸在脸上，我甚至听到它们与肌肤碰撞所发出的声音。从FOX断断续续的咒骂声中，我了解到了事情真相。

Sky是他们组织的头目，昨天他找父亲要求他完成VALOR成员退休前的"告别任务"，成功后方可金盆洗手。父亲今天去执行这"告别任务"。谁知Sky另外通知CT，这等于是让父亲自投罗网，他却洗脱自己。

FOX咬牙切齿地咒骂，我沉默不语。父亲的样子出现在眼前，他绝望地向我伸出手。但他的身影却向后退去，逐渐模糊不清。

半小时后车子停了下来，FOX急忙跳到车顶上。对面错落的沙堡之间隐蔽着几十个人。我一眼便认出了父亲，他正趴在那杆AWP后面，聚精会神地盯着准镜，脸上没有任何表情。

FOX扯下头巾在空中挥舞，用尽所有力气喊："快跑！这是个圈套！Sky把你们卖了！CT就在附近。"

他的话音未落，我便发现周围光秃秃的山丘刹时露出无数个黑色的端枪身影。漫山遍野，举目皆是。枪声响起，破碎而凌乱；夹杂着手雷沉闷的声响，沙堡中已有几个人倒下了。

我被眼前的情景惊呆，忘记了恐惧，只是傻傻地看着。CT的包围圈越来越小，父亲他们一个接一个倒下。父亲丢掉AWP，捡起一把AK-47做着无畏的抗争。然而他的同伴越来越少，无数子弹呼啸着钻入他身旁沙堡，激起团团烟雾。突然，父亲身体猛地一颤，僵在了那儿，接着又是两下。我甚至看到了子弹穿过他身体时带出的血液。我感到一把尖刀深深刺

入了心脏，疼痛撕心裂肺。

“不要啊！”我绝望地喊，跑向父亲。一只有力的手死死抓住了我，是一个CT。他将我拉向火力圈以外，我狠命挣扎，但无济于事。我绝望地哭喊着，伸直手臂想要触及父亲，然而我只能眼睁睁地看着他离我越来越远。父亲看见了我，他的眼神涣散，没有对死亡的恐惧，竟有一种忧伤弥散开来。他吃力地活动着嘴唇。周围一片嘈杂，但我却分明清楚地听见了他在说：“KING，你要坚强……”

父亲的身体猛地向后仰去，鲜红的血液从他头部喷涌。父亲就这样倒下了，甚至连腿都没有抽搐一下。

“爸！”我歇斯底里地尖叫，手臂疯狂地挥舞；泪水决堤而出，汹涌澎湃，淹没了眼前的一切。

3天后CT把我放了。我拒绝他们提供的一切帮助。走出警署大楼时正下着蒙蒙细雨，天空阴沉而昏暗，令人窒息。我站在车水马龙的十字路口，茫然看着世界。周围人声鼎沸，我却感到一种孤独与无助。我是孤儿了，我甚至不知道该去那里。

“KING！”一个熟悉的声音在叫我。有人在街对面看着我，他穿黑色的风衣，戴宽大的墨镜，手里拄着一支拐杖。我认出他是FOX，因为我看到他拎在手里的酒瓶。我向他跑过去，我感到忧伤如潮水般漫过我的心房。FOX也许是我唯一的亲人了。

“不要大声说话”，他用低沉的声音说，“他们正在找我。”

我们到街心花园僻静的地方坐下。“他们没有为难你吧？”FOX问。“没有。”我低下头。然后我们谁也不再说话，我感到疼痛自心底漫延开来。

“不要难过”，FOX终于开口了，“你应该有思想准备，这是我们唯一的结局。”他停顿几秒钟，继续说：“幸好Zero数年前便在国外的银行以你的名字开了帐户。这是存折和一点现金。我也还有点积蓄，也已经转帐过去。够支持你的学业了。”

“那你以后怎么办？”我问。

FOX挤出一个淡淡的笑容，“我现在是个废人了，只要有钱买酒还能要求什么。我准备去乡下的一个射击俱乐部当教练。哼，很讽刺吧。你不必担心我，我命大死不了，但你一定要好好活下去。为了Zero，为了我，更为了你自已。给你这个。”

他递给我一个厚厚的硬皮本，上面刻着：=VALOR=Zero。他说：“好好看看，你会明白一切的。”

FOX起身欲离去。“我们还会见面吗？”我拉住他问。他怔住了，然后嘴角上扬露出微笑，如往昔般落寞而桀骜。他最终还是什么也没有说。

他一瘸一拐艰难地行走着。雨开始下大了，他的黑色风衣被打湿，更显得阴郁，有如我心中黑色汹涌的绝望。渐渐地眼前一片模糊，雨水或许是泪水遮掩了视线。

晚上我在旅店昏暗的灯光下翻开父亲的笔记本，熟悉的字迹带给我一连串尖锐的疼痛。

这次行动完成得异常顺利。就在我们检点好一切准备放把火离开现场地时，一阵细微的哭声传来。顺着声音我们在柜子里找到了一个男婴。FOX让我杀了他，可就在我用枪指着他头部的时候，他突然不哭了。他睁大清澈的眼睛望着我，然后露出一个如天使般无邪的笑容，伸手去抓那把手枪。不知为什么，我的食指变得僵硬，动弹不得。于是我将男婴抱了回来，给他取名叫KING。

……

KING真是个乖巧的孩子。他让我找到了自己遗失太久的良知，同时也让我更加认清自己的丑陋。我决定放弃将他培养成一个职业杀手的念头，我要让他做个好人。

……

KING又问起他的母亲了，我真不知道还能瞒他多久。我也曾下决心向他说明一切，但我害怕他会因此而怨恨我甚至离开我。我开不了口，他现在已是我的全部。

……

我知道KING在为我不肯送他上学的事闷闷不乐，然而只要我一露面就别想活着回来。我很痛苦，但我无法向他解释，最后答应FOX去送他。他一般在A区活动，这儿的CT也许对他不太熟悉。

……



我不知道KING都知道了些什么，只是他变了，他在疏远我。虽然我早就料到有这一天，但我依然万分痛苦。KING，你知道我有多爱你吗？

……

多亏FOX我才死里逃生。我答应了KING不再杀人，我已经向Sky申请退休了。我做错过太多的事，我不能再错下去了。

……

KING考上了B大，我无法形容自己的心情。他成功了，终于可以离开大漠去阳光下生活了，他的父母在天上应该会感到高兴的。我想对他们说：我对不起你们，但我与你们一样深爱着KING，请原谅我。

……

今天Sky来找我，要我参加“告别行动”。其实我知道凶多吉少，但我无可选择，因为他说如果我不去就要杀了KING。我已经将存折交给了FOX，如果我有什么不测，他会交给KING的。我欠下了太多的债，也许是偿还的时候了。

……

合上笔记本时，我已经泪流满面了。突然感到屋子里闷得厉害，胸腔中有什么东西在翻涌就要迸发。我起身走上阳台，清凉的晚风拂过额头，让我平静了许多。我仰起头，夜空深邃而孤寂，一抹残月散发出破碎而迷蒙的光晕。我极目远眺，向西北方向黝黑而连绵起伏的沙丘看去。那儿有我干涩而幸福的童年，孤独而桀骜的秃鹫，风中翻飞的漫漫黄沙，FOX鲜红的头巾与浓烈如火的威士忌；还有早已长眠于此的我最爱的父亲，他正在这夜幕之上遥远的天国静静地看着我，面容冷峻可又慈祥。听见他对我说：KING，我的孩子：你要坚强地活下去，做个好人。（全文完）

新一代反病毒先锋横空出世

——访北京日月光华软件公司董事长 刘杰

杀毒软件市场一直是IT业竞争最为激烈的领域之一，一波又一波的病毒肆虐，一轮又一轮的反病毒热潮，在这场看不见硝烟的攻防战中，国内外各大杀毒软件企业纷纷登场。这究竟是泡沫装饰的陷阱还是利润堆砌的机会，身为反病毒领域的生力军北京日月光华软件公司却对其有独到的见解。日前，本刊记者专门走访了北京日月光华软件公司董事长刘杰先生。

记者：反病毒软件市场竞争激烈，光华反病毒软件靠什么挤占已经竞争非常激烈的市场？

刘杰：在反病毒领域中，用户唯一认可的就是技术能力。反病毒软件不同于其它软件产品，它必须有多年的经验积累和大量的病毒分析资料作为后盾。我19岁时就开始从事反病毒软件的开发，有15年的病毒研究经历。我们积累的病毒库已达12万余种，现在我们的产品就是建立在巨量的病毒分析和经验积累之上的。

没有强大的查、杀、防能力，再高举民族软件的旗帜也没有用，而一旦中国反病毒软件消亡，中国计算机的国防将面临什么样的考验是每一个中国人不言自明的事情。但目前国内都没有特别强的企业和技术来和国外企业竞争，一旦我们的技术能力和服务能力达到或超过国外企业，这些领域可发展的潜力是巨大的，也是必须占领的。自己的国门应该自己来守卫吧！

记者：能具体谈一下，光华反病毒软件与其它杀毒软件的不同和优势吗？

刘杰：既然是十几年的研究成果，比较优势肯定不少，可简单归纳这几个主要方面：

一.是杀毒数量多。可查杀病毒12万余种，木马、后门有害数据4万种以上；能查杀未知病毒高达90%，同时软件还具备强大的自动病毒隔离管理系统。

二.是杀毒效果好。光华反病毒软件不同于普通杀毒软件，以摘除病毒为主，删除文件为辅，有效地保护用户资料。具有精确还原文件功能，一遍即可彻底清除，病毒不再复发。能有效保护系统核心数据，即使遭到病毒的感染破坏，亦可迅速恢复。

三.是功能全面。独特的启动技术，无需应急盘；同时提供详尽的查毒报告、监视报告、运行报告，统计详尽。便捷的管理查看操作，界面友好。

四.是速度快。杀毒速度快：15分钟内可查杀160G硬盘；升级下载快：升级文件体积小、下载更新速度特别快；病毒库更新升级快：真正的每日常规升级，紧急病毒十分钟完成升级。



五.是自动升级。无需用户时刻惦记，设定计划任务，软件会自动进行升级、杀毒。

六.是高效防范，设“防”在先。在用户对文件进行打开、复制、移动等操作时，预先查杀潜在病毒，有效保护系统安全。

七.是双向邮件过滤。收发邮件时进行双向过滤，能彻底查杀正文、附件、超文本中隐藏的一切病毒。

八.是自动聊天过滤。自动拦截QQ、MSN、Yahoo通等数十种聊天消息及附件中可能存在的病毒。

九.是网页绿色环保。自动查杀网页中恶意脚本、ActiveX、Java及下载文件，免疫屏蔽广告30余类。内置绿色上网、木马搜索、注册表修复等插件，并可无限扩展。

十.是强大的立体防毒功能。自动建立强大的防护网，对内存、注册表、启动文件、Script、NewsGroup、局域网等多种应用高速立体防毒过滤，全面包杀，一网打尽。

光华反病毒软件采用新一代的产品开发思路和先进技术，把以前的“孤岛”式的单机杀毒产品与当前先进的分布式网络技术结合在一起，让用户得到的不仅仅是一套产品，而是一个以个性化的安全解决方案为核心的网络安全平台，这将极大地提高用户可得到的安全服务质量。

记者：能谈一下对公司未来的展望吗？

刘杰：我们要做信息安全领域方面的专业公司。一是强调技术上的精、尖、高，追求最专业，能力最强；二要提供全方位的信息安全产品，从杀毒、防火墙开始，到漏洞扫描、数据加密，为个人、企业提供全方位的信息安全保障。

做民族产业的具有自主知识产品产权的软件，联合中国所有反病毒软件业的力量，打造中国自己最先进的计算机国防军，阻抗外来竞争者的侵入。我们都知道，中国信息安全软件要想得到持续的发展和进步，不能总依靠政府支持和保护，要有自己强大的技术作为核心竞争力，才是长期发展和壮大之路，也才能在世界反病毒界赢得大家的尊重。



只有强大的国防，才是国家计算机体系安全的保证。



酷豹电玩精品系列

PC/USB车皇方向盘
型号：PT-USB009





USB
单打王

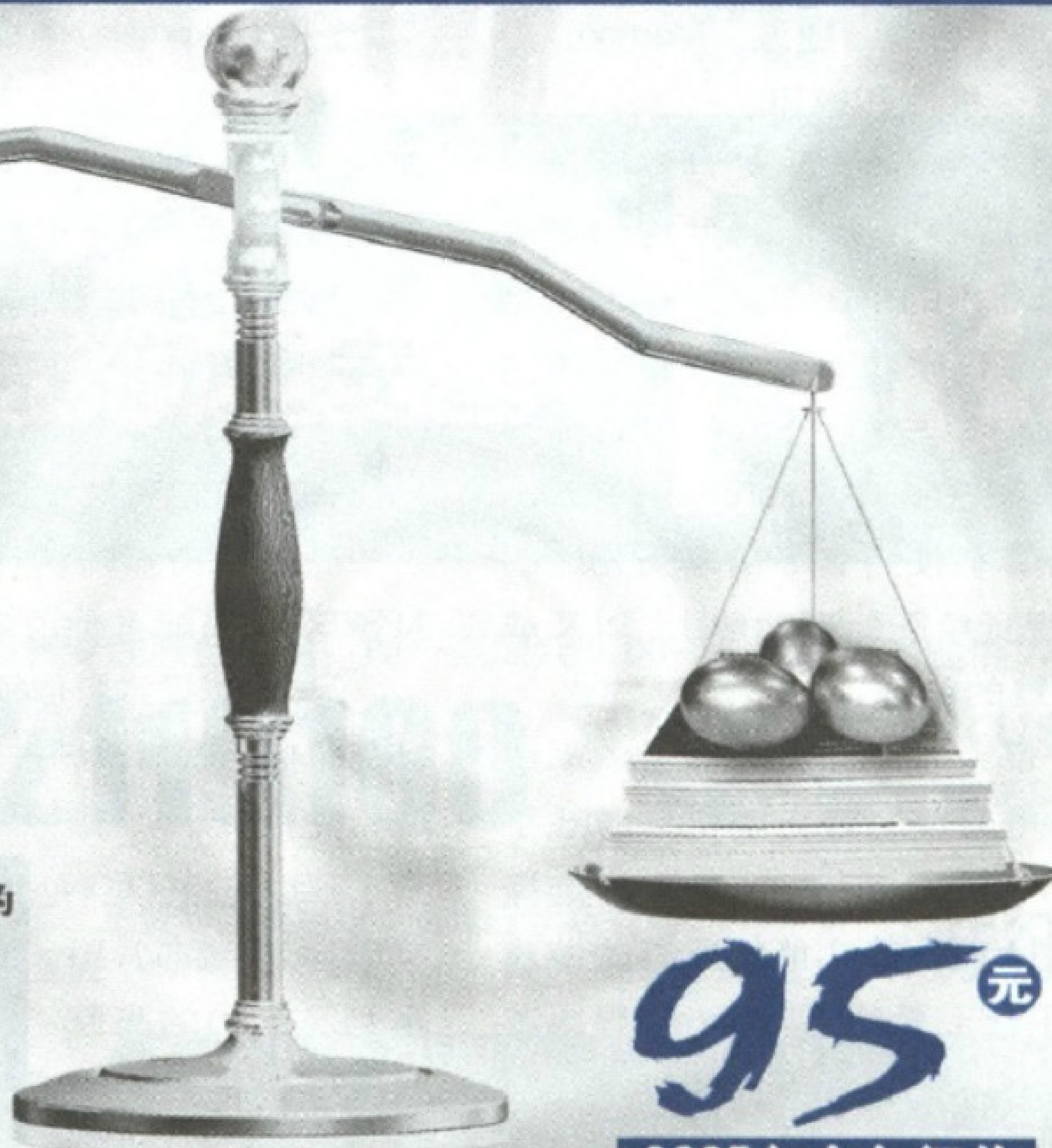


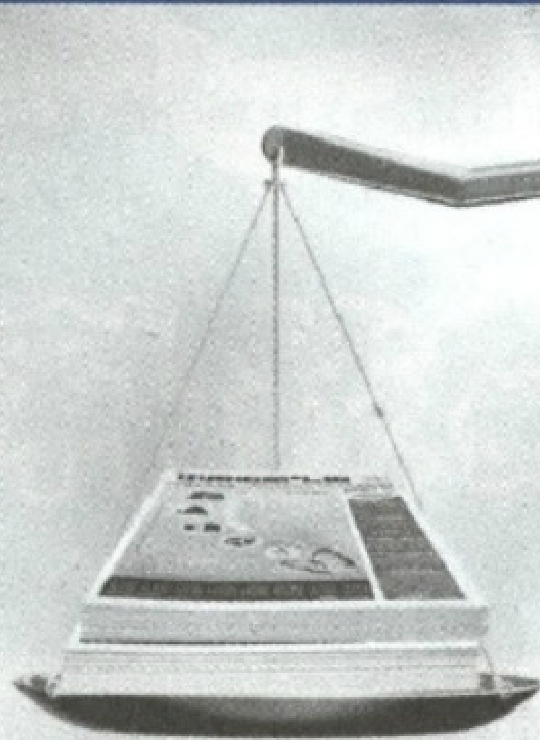
游戏因我而精彩

酷豹产品均享受“一个月保换，六个月保用，一年保修”的服务保障
技术支持：WWW.PANTHERLORD.COM 热线电话：020-81494105
广州奔特乐电子有限公司

中国电脑教育报 CCID CHINA COMPUTER EDUCATION

增量减价 超值奉献





120元
2004年全年订价



订阅全年额外**赠送**价值五十元五十兆邮箱卡一张
每月随报奉送一份《中国教育信息化》月刊
每月随报奉送一份《中国网游：大众游戏》月刊
随报奉送系列专刊、特刊

面向个人、网管员、教师的
实用IT采购与应用指南

订阅代号：**1—170**
欢迎随时到当地邮局订阅

95元
2005年全年订价

★《中国网游：大众游戏》月刊为《中国电脑教育报》独家所有。

每周一刊 报社地址：北京市海淀区紫竹院路66号赛迪大厦16层（100044） 电话：010-88559665 传真：010-88559664 网址：www.cce.com.cn

ATI推出业界首款支援AMD Athlon 64及Sempron平台整合型DirectX 9绘图芯片组



RADEON XPRESS 200系列芯片组提供OEM和系统整合业者高速绘图成效与最佳平台性能

2004年11月8日，ATI Technologies Inc.（多伦多证券交易所：ATY、纳斯达克证券交易所：ATYT）今天宣布针对AMD桌上型平台推出功能强大的系统芯片组产品——RADEON XPRESS 200系列芯片组。高效能的绘图功能、高整合的系统传输连接及稳定可靠的软硬件支持是它吸引关注的重要原因。相信ATI的RADEON XPRESS 200能带给计算机游戏玩家、要求高解析影音娱乐和超高稳定度的企业用户最优质的系统效能。

RADEON XPRESS 200系列芯片组支持AMD桌上型处理器Socket 754及939两款脚位版本，包含绘图整合的RADEON XPRESS 200芯片组和独立型RADEON XPRESS 200P芯片组。ATI第四代芯片组RADEON XPRESS 200系列产品的推出，再度成功地为系统整合业者和OEM厂商创造崭新一代AMD桌上型计算机无与伦比的选择机会、弹性灵活搭配与性能加值优势。



ATI的RADEON XPRESS合作伙伴计划即将推出产品的包括：佰钰、华硕、精英、Falcon Northwest、大众、技嘉、惠普、捷波、Medion AG、微星、PC Partner、浩鑫、梅捷和撼讯。

ATI推出业界首款支持AMD Athlon 64处理器平台的DirectX 9绘图整合芯片组RADEON XPRESS，并提出了极富吸引力的主张，能为家用与商用的桌上型计算机创造全新价值。AMD计算机产品事业群微处理事业部企业副总经理Marty Seyer先生表示："AMD与ATI公司在Athlon 64平台上的无间合作，让技术领先的PCI Express RADEON XPRESS系统芯片组，帮助计算机使用者尽情享受先进的64位运算，有效应用在精致视觉绘图处理功能上，以及成为插拔方便的最新多媒体装置的首选。"

为建造新一代FragBox产品，我们需要最极至的系统效能，最佳稳定度与超高省电管理的轻巧型机种游戏平台。Farcon Northwest总经理Kelt Reeves先生表示："选择ATI的RADEON XPRESS 200芯片组，确实能给所有的游戏玩家提供在AMD Athlon 64平台上最佳PCI Express界面游戏体验"。

承袭自ATI坚实的独立型绘图核心技能，RADEON XPRESS 200提供最新一代绘图整合芯片产品。该芯片的绘图核心技术来自于RADEON X300，用户能从包括Vertex shader 2.0、Pixel shader 2.0以及经过改进的抗锯齿功能在内的诸多产品特性中受益匪浅。同时，RADEON XPRESS 200图形采用目前市场上最稳定且获WHQL认证过的CATALYST绘图驱动软件。此外，加上ATI的创新HyperMemory技术，RADEON XPRESS绘图整合芯片更可将系统内存效能推高至128MB。

ATI芯片组事业部资深副总经理Phil Eisler先生表示："RADEON XPRESS的推出代表着两大优秀技术领导企业——ATI和AMD的无间合作将为未来个人计算机系统构建提供最强的系统性能、极速绘图功能并经得起考验。经过与AMD精心规划的每一个设计环节，我们成功开发出具备高扩展能力的芯片组，其灵活的设计架构足以满足OEM客户与高级市场用户的需要。目前RADEON XPRESS已经量产出货，成功为ATI在AMD平台架构下PCI Express技术产品奠定领先群雄的最佳准备基础。"

RADEON XPRESS 200除了提供业界速度最快的绘图整合解决方案外，同时还兼具最新系统平台连接传输与高性能品质表现，具体规格效能如下：

★提供广泛的连接性：支持4组含RAID 0与RAID 1的SATA连接埠、8组USB连接埠、1个PCI Express x16绘图卡插槽和4个PCI Express x1插槽。

★丰富的周边多媒体应用：支持高分辨率音效处理、整合DVI及支持多显示器的VGA输出接口以及改善LCD响应时间的LCD强化引擎。

★提供高可靠性保障：支持PCI Express接口的Gigabit以太网络传输、VPU还原器、TPM 1.1和1.2身份验证和AMD平台防毒支持。

★支持超频效能高达1GHz HyperTransport高速传输率。

通过支持端对端PCI Express接口连接效能，RADEON XPRESS可搭配其他业者的南桥芯片，提供特定解决方案。

"与全球视觉影像领导厂商ATI合作，符合我们提高个人计算机核心逻辑市场占有率的经营策略"宇力电子总经理郭聪铃先生表示："结合ATI强大的RADEON XPRESS系统芯片组系列及宇力的高整合度M1573南桥芯片，展现前所未有的性能，并充分发挥最新32位与64位主流处理器功效"。



全球率先支持 intel SSE2、SSE3 和 AMD MMX+、3DNow!+ 指令优化、intel Execute Disable Bit 和 AMD NX 位防毒反黑技术



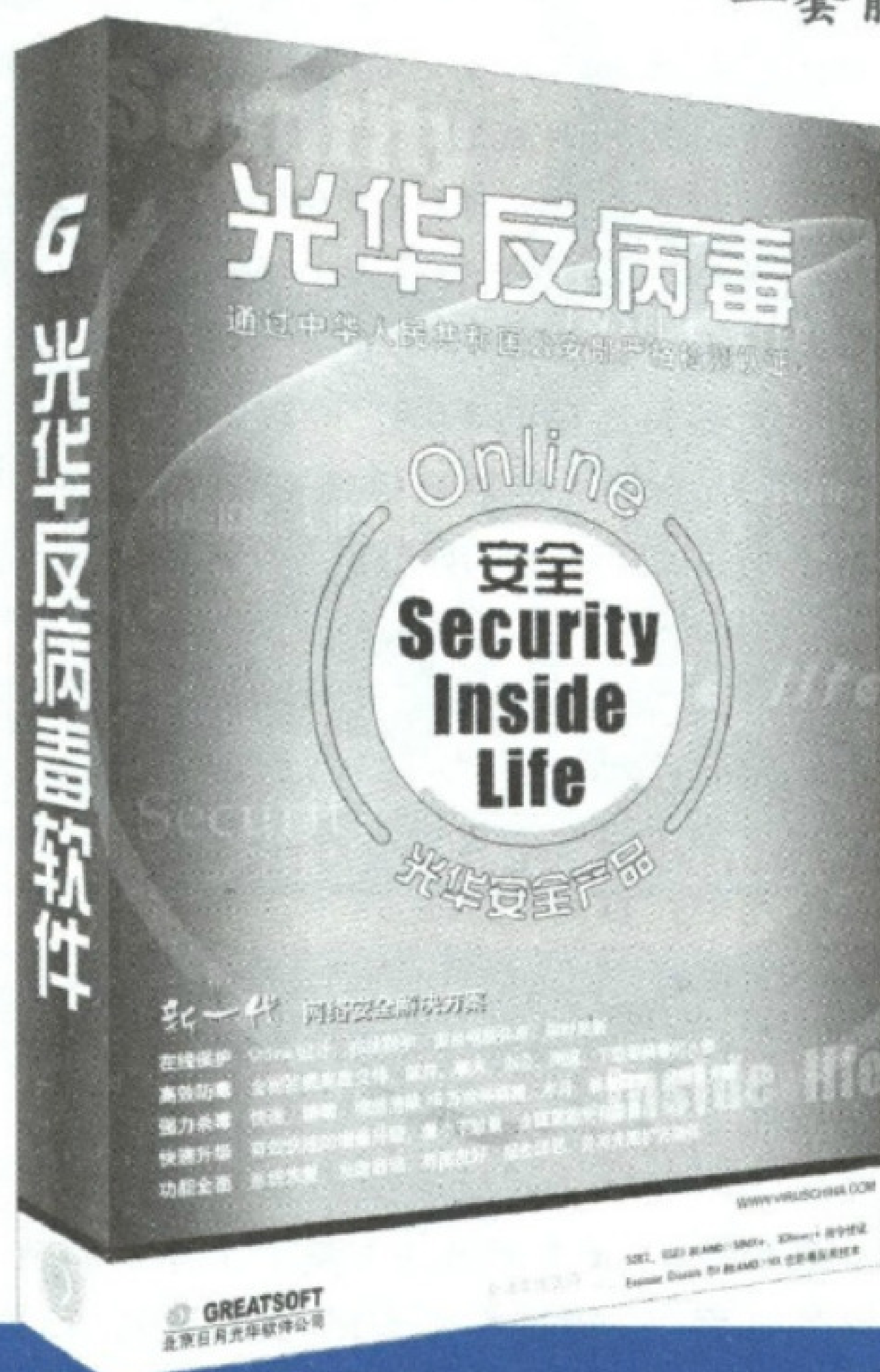
光华反病毒软件

通过中华人民共和国公安部严格检测认证



“新一代” 反病毒产品，**Online** 设计，在线防护

一套能当几套用，每台电脑都能得到安全防护



强力杀毒

- 杀毒多：彻底清除 12 万种病毒、恶意脚本、黑客软件、有害数据。
- 杀毒好：精确还原文件，一遍彻底清除病毒，不再复发；快速杀毒模式，15 分钟查杀 160G 硬盘。
- 杀毒强：对未知病毒的查处达到 90% 以上，查杀 1500 种以上压缩可执行文件中深藏的病毒。
- 内存杀毒：监控内存进程、网络数据流，无需启动到 DOS，直接在 Windows 环境下查杀内存中驻留病毒。

木马、间谍软件查杀：

- 专杀电子邮件木马、文件关联木马、网络游戏盗号木马、网络支付盗用木马、QQ 盗号木马、进程入侵木马、间谍软件等 4 万种以上。

对各种在线应用提供有效保护

- 密码账号：在线保护信用卡、银行卡网上支付安全，防止网络游戏的账号、密码、装备等被盗。
- 通讯工具：防止 QQ、MSN、UC、ICQ、IRC、雅虎通等各种即时通讯软件账号被盗用，查杀通过这些工具传播的各种病毒。
- 网络安全：在线查杀邮件、聊天、浏览、软件下载等中存在的恶意脚本、木马，不给网络病毒以可乘之机。
- IE 浏览器：拦截浏览器中弹出式广告窗口，查杀其中可能存在的木马、病毒，阻断黑客攻击的渠道。
- 隐私信息：保护账号、账户信息、密码、文档文件、电子邮件、私密聊天内容等不被泄露。

科技使我们更安全

建议零售价：**188** 元/套

北京日月光华软件有限公司销售专线服务时间：周一至周六 9:00—18:00；同时提供 7X24 小时网上订购服务。

邮寄订购专线 **010-82119100**

www.viruschina.com

下单订购可享受网上价格和优惠

销售商：连邦、骏网、晶合、里仁、正普等连锁组织，各地专卖店有售

卓越：www.joyo.com/ 当当：www.dangdang.com/ 网店：www.2688.com

诚征各地销售商

杀病毒 / 防黑客 / 数据修复 / 漏洞扫描 / 入侵检测

GREATSOFT

北京日月光华软件公司

北京日月光华软件有限责任公司

电话：010-82119100　传真：010-82113268

网址：www.viruschina.com　电子邮箱：support@viruschina.com

本广告的最终解释权归北京日月光华软件有限责任公司所有

卡通也疯狂

——新浪 iGame 卡通赛车

游戏名称：iGame《卡通赛车》

英文名称：暂无

游戏类型：休闲网络游戏

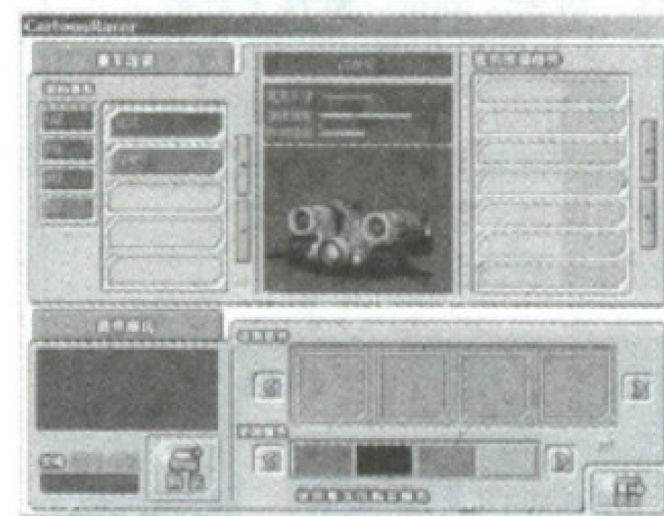
发行公司：新浪

休闲网络游戏大作屡屡冲击主流游戏市场，轻松幽默的风格和以短时间局来决定胜负的模式，令越来越多的玩家在工作和学习之余，放弃了枯燥而无止境的练级游戏，投入到休闲游戏中来。只是，传统的休闲游戏仍然以棋牌类游戏为主，渐渐地让大家失去兴趣，但从新浪iGame正式上线开始，休闲游戏迅速进入一个全新的纪元。iGame最大的特点就是在保留了传统休闲游戏之余，加入了"燃烧战车"之类的新概念的休闲游戏，于是，"大型休闲游戏平台"这个概念出现了。



2004年11月，iGame又推出一款新的大型休闲游戏《卡通赛车》，以网络竞速和对抗为主，再次为玩家带来全新的体验。在这里，让笔者带大家了解一下。

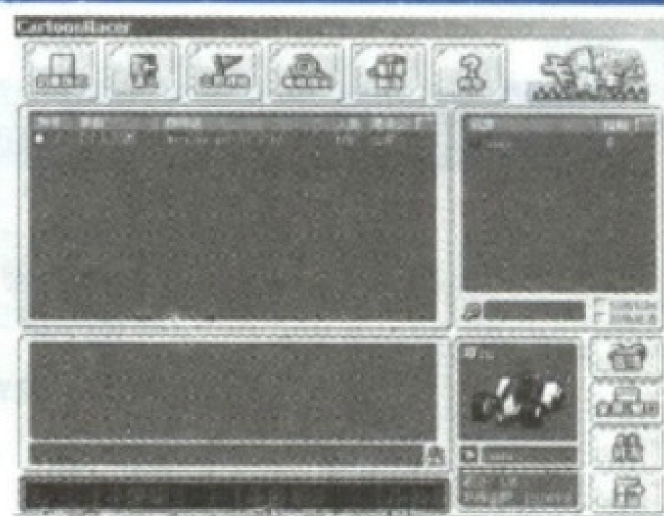
车辆设定



作为一款赛车游戏，游戏提供了多款车型供玩家进入游戏时选择，并分为C、B、A等和S级车。刚刚进入游戏时，可选一款较为便宜的C等车，在积累了一定的积分和游戏币之后，再选择性能更强的车辆。在选择车辆时，同等级的车也有性能上的差异，有的偏重最高速度，有的偏重加速的性能，有的则偏重转向性能，玩家可根据自己的喜好选择。而且游戏中还提供赛车改装的功能，这也是游戏最大的特色之一。玩家可给自己的车换上新的导流板、保险杆、加速器等部件，改变车的外形，还能让车更加稳定或减小撞击等。另外，还可改变车辆的颜色，让你塑造一款极富个性的超炫赛车！

道具设定

光有一辆好车是不够的，道具必不可少。道具商店的出现让比赛中变数更大，因为在一场比赛中，一个玩家可使用4个道具。除了加速器等普通的道具之外，玩家甚至可购买多种导弹，而且，还包括精确制导的跟踪导弹，这些可都是在关键时刻挽回败局的法宝哦。只要有钱，大家可购买道具，不过在攻击别人的同时，你也可能被别人攻击，所以先买个保护盾，没事偷着乐吧。



模式设定

赛车游戏中，竞速模式当然是最必不可少的。玩家驾驶着属于自己的赛车在跑道上飞驰而过，以漂亮的转弯甩开对手，以直道加速全力冲刺，是何等的畅快淋漓！《卡通赛车》中，你将能完全体会到竞速游戏的快感，这一点毋庸置疑。

而除了竞速之外，《卡通赛车》还提供"足球赛"和"战斗模式"两种游戏方式。在足球赛中，玩家组成两队，控制赛车顶住足球，将球送往对方的球门，而对方球员同样控制着各自的车辆，捡起赛场上各种散落的道具进行阻挡，甚至用车辆直接撞向对方，只为截获那只足球。比赛中双方车辆你争我夺，妙趣横生。

而"战斗模式"则比较残酷，双方同样分成两队，在一个固定大小的场地中，捡取地上的道具相互攻击，务必要将对方制于死地。根据双方的生命值和人数决定初始分数值，当一方的分数降为零时，比赛结束，一旦进入这死地，真是不决生死不罢休啊。

游戏特点

看到上面所述，你的脑海里是否浮现一幅风驰电掣的场面图，紧张压抑的气氛让人呼吸困难，那可错了，既然是休闲游戏，让玩家始终带着轻松的心情进行游戏才是最重要的。《卡通赛车》秉承了休闲游戏一贯的卡通风格的画面，一辆辆赛车有的憨态可掬，有的酷劲十足，都以Q版出现，让大家备感亲切可爱，让你在紧张的比赛中仍能不自觉地露出笑容。

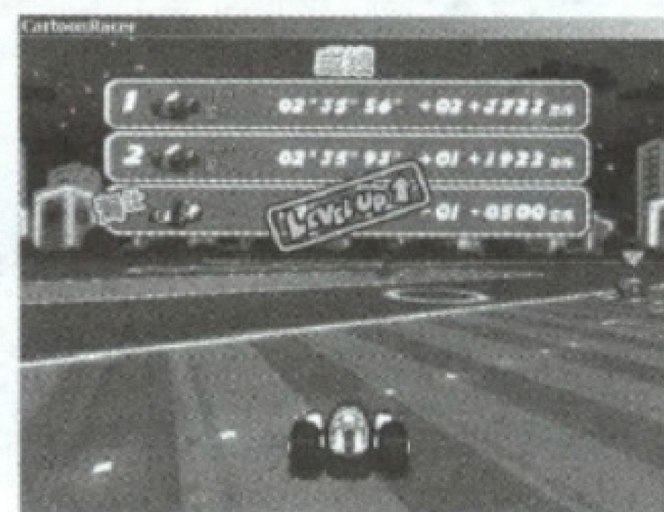
其他特色

游戏中还有不少细微的贴心设定，比如表情商店，让玩家可在其中购买各种搞怪表情，在与朋友们沟通时可使出来，会有意想不到的效果哦！

110投诉更是游戏中的一个亮点，当玩家发现其他人有违反游戏规则、破坏游戏环境等行为时，可通过这个功能随时向在线的游戏管理员直接投诉，管理员会及时作出回应，更好地维护游戏的公平性，维持干净的游戏环境。

结束语

在网络游戏发展如此迅速的今天，新浪的iGame像是一朵奇葩，在众多的游戏群中逐渐破蕾绽放，而《卡通赛车》就如同一片鲜艳的花瓣，让我们共同期待它逐渐成熟，并期待iGame推出更多更好的休闲精品来！



广 告 索 引

传奇3G

法师练级心得

修炼对于网络游戏中的玩家来说是一件非常重要的事情，想在游戏中成为一个强者就要将大量的时间花费在练级上。所有的人都希望自己成为焦点，成为焦点的必备条件之一就是高等级。而法师作为其中练级最快的职业，如何合理安排自己的"作息制度"以达到最快效率就尤为重要了。



法师：

练级绝对是法师的强项。法师可利用自己的远程魔法越级练级，只要操作够好，小心谨慎，当法师的火球术达到3级以后就能和大老鼠较量，同时法师还掌握着攻击效率极高的范围魔法。法师还可根据怪物的弱元素属性来攻击它们的弱点，从而快速练级。

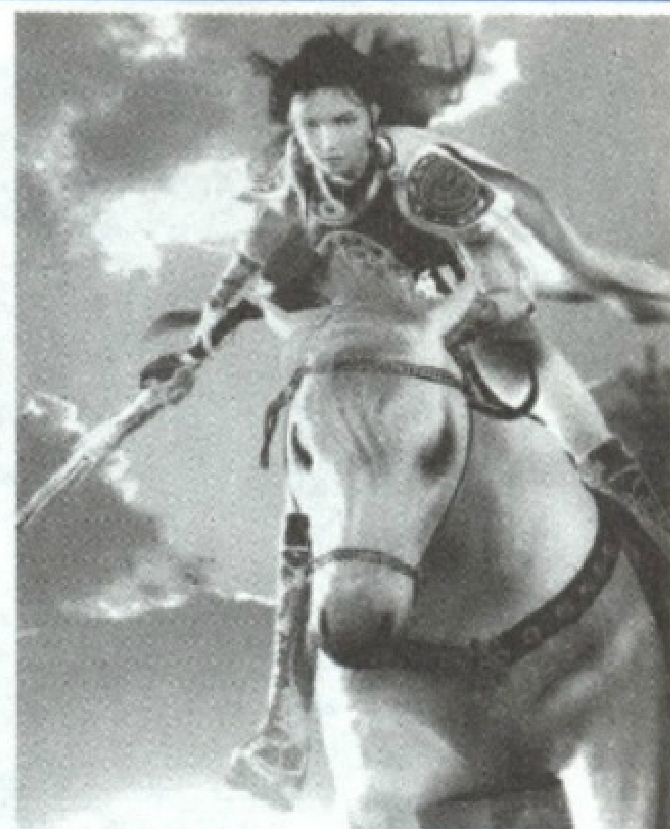


单练：

战士和道士因为自身的缺陷在某些地点的练级效率非常低，但法师就没有这样的限制。即使是在猪洞这样低等级中赚钱，法师的效率也大大高于战士和道士。不过，法师往往不屑于打猪赚钱，最吸引法师的练级场所还是那些高等级练级点。

潘夜神殿： 这里的怪物非常符合法师的胃口，冰系魔法能大大降低怪物的移动速度和攻击速度，而且在潘夜神殿的上面几层几乎看不到远程攻击的左右护法，虽然这里的怪掉落的金钱较少，但一个经验丰富的法师不费一瓶红药就能轻松搞定一拨怪。

祖玛神殿： 祖玛的大老鼠不但经验可观，而且也毫不吝啬金钱。更新之后令人讨厌的角蝇和祖玛弓箭手也大大减少了。法师在掌握了地狱火之后到这里练级，就会发现原来串怪的感觉是如此美妙，同时还会惊讶地发现原来老鼠身上的钱和经验是如此的多。



真天黑度： 在某些玩家的眼里真天和黑度才是真正的高等级练级场所，在潘夜和祖玛中练级获得的经验也难以和这里获得的经验相比。当然真天黑度的大哥们也不是好惹的，一个40级以上的法师在潘夜神殿串怪时，如果被围困只要有足够的大红暂时不会有生命危险，但一个50级的法师在真天中被怪物围困的话就凶多吉少。法师在串怪时要注意真天的地牢女神攻击不属于近身攻击，他的攻击范围有两格，法师在串怪时要提前跑位以免被其攻击。



组队练级：

虽然和其他人组队会减少一定的经验，但法师应该把自己的眼光放长远。即使是和武士组队多一个人引怪也能大大提高练级的效率，同时多一个人撑腰在发生矛盾之后对方也要掂量掂量自己的份量再决定是否出手。如果和你组队的人是一个不会引怪、PK技术又差的家伙，那么劝你还是趁早甩掉这个包袱吧。



同样，和道士组队也要寻找一个有技术的道士，虽然道士拥有的辅助技能可大大提升练级效率，但面对一个屡次忘记加辅助技能的道士你大可忘记他的名字。如果有幸面对一个技术全面的道士，不但在辅助上无可挑剔，在引怪方面也炉火纯青，最难能可贵的是PK中也表现得异常神勇。每当你整装待发时不要忘了Call他一下，这样的道士至少能帮助你提高30%的升级速度。





popsoft.com

一、我们拥有《大众软件》《大众硬件》《popgamer》等媒体的全力支持，拥有平媒和网媒双平台，充分利用两个媒体优势互补更好的为我们的游戏软件用户和厂商服务。最大化的发挥媒体宣传优势，推进国内游戏软件的发展。

二、我们实力雄厚在SP领域有着深厚的影响。

三、我们要建立一个公平公正的网络游戏推广平台，为推动国产网络游戏发展，大力宣传报道国产网游、运营商，建立具有中国文化特色的网络游戏市场做好自己的工作。

你挑错 我送礼

活动内容

请玩家找出网站上包括错别字、无效链接、错误图片地址等，并记录该网址，在活动页面提交。我们将根据BUG重要性和提交数量来评选。

奖项设置

一等奖一名，奖品为多媒体音箱一套（价值人民币500元），共1套
二等奖三名，奖品为MP3随身听一台（价值人民币300元），共3台
三等奖十名，奖品为耳机一副（价值人民币100元），共10副
鼓励奖一百名，奖品为精美纪念品一份

活动详情见http://www.popsoft.com



大众游戏网正式公测



登陆www.popsoft.com

先请大家来找



大众软件 Popsoft 10周年订阅大放送

WWW.POPSOFT.COM.CN

0周年订阅大放送

05年将是《大众软件》创刊10周年，为感谢广大忠实读者，
订阅2005年《大众软件》半年或一年的读者，即可参加
0周年订阅大放送”活动，详细办法如下：

您在订阅回执单上注明订阅时间和选择礼品，并认真填写您
有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，
完为止。礼品将在2005年3月1日前全部寄出。

寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
编：100036　信封封面请注明“10周年订阅大放送”活动
询电话：010-88118588-8000

在我社直接订阅半年或一年的读者，将直接成为《大众软件》
者俱乐部会员。会员将享受如下服务

定期为俱乐部成员提供价格优惠的商品。
定期为俱乐部成员免费赠送游戏点卡或软件。
不定期为俱乐部成员赠阅最新产品宣传品及行业资讯。
不定期为俱乐部成员提供游戏客户端或游戏海报。
优先采纳俱乐部成员提供的优秀稿件，稿酬优厚。
优先参加大众软件杂志十周年活动及相关活动。
全年订阅价为人民币163.20元，半年订阅价为人民币81.60元。
请将汇款单复印件和订阅回函表(复印件有效)一同寄到我社。
如需参加优惠购买活动的读者，请将相应邮购款一同汇到我社。
. 如需挂号或其他特殊邮寄方式请将款项一同寄到我社。
. 请勿在信中夹寄现金，如因此造成丢失、损失，我社概不承担
相关责任。

所有产品以实物为准★

在本社订阅全年杂志可享受如下赠品

方案一：金山毒霸6　1套 （免费）



方案二：大众软件笔记本　1本 （免费）

在本社或邮局订阅半年或全年杂志可享受如下优惠：（每项1人仅限1套）

方案A：单机版游戏一套 （加20元）

方案B：立体耳机 （加30元）

方案C：时尚卡通摄象头 （加50元）

方案D：键盘鼠标套装 （加50元）



方案E：手写板 （加100元）

样本　中国邮政汇款单
收款人邮编 100036
收款人：大众软件杂志社　金额 ￥16320
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址：北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名：张XX　邮编 100000
附言：订阅2005年全年《大众软件》杂志

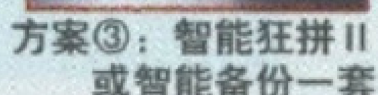
大众硬件 POPHard 2005年杂志订阅优惠活动

在大众硬件俱乐部或邮局订阅《大众硬件》2005年半年/全年杂志，
可享受如下赠品之一：

★所有产品以实物为准★

先到先得　送完为止

方案①：大众硬件笔记本（编辑签名）1本



方案②：大众硬件小台灯1个

方案③：智能狂拼II或智能备份一套

购买办法：

（1）在大众硬件编辑部订阅杂志的，直接成为大众硬件俱乐部成员，享受本俱乐部提供的稿件优先录取和不定期提供的免费点卡、免费游戏或软件等服务。请在汇款单的“附注”中注明自己是订阅半年还是全年杂志；如果愿意购买优惠价格产品，将欲购买产品名称也写在附注中，并将相应款项一并汇来（注意填写清楚自己的联系方式）。
汇款地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮编：100036　收款人：大众硬件编辑部　电话：010-88118588-8000
（2）如果是在邮局订阅《大众硬件》（邮发代号：2-952），需要将邮局订阅单复印并寄到（电子邮件或平邮）上述地址，同时将产品款项汇到该地址，收到后我们即发货。
（3）如需挂号或其他特殊邮寄方式，请将款项一同寄到我社。
（4）请勿在信中夹寄现金，如因此造成丢失、缺损，我社概不承担相关责任。
（5）全年订阅价为人民币96元，半年订阅价为人民币48元

在大众硬件俱乐部或邮局订阅《大众硬件》2005年半年/全年杂志，将可以优惠价格购买如下产品：

M300（全彩盒包装）
半年：270元/全年：255元

M500C（全彩盒包装）
半年：529元/全年：499元

键鼠套装
半年：60元/全年：50元



样本　中国邮政汇款单
收款人邮编 100036
收款人：大众硬件编辑部　金额 ￥9600
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址：北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名：张XX　邮编 100000
附言：订阅2005年全年《大众硬件》杂志

M150（全彩盒包装）
半年：405元/全年：382元

U600E（全彩盒包装）
半年：539元/全年：509元

青瓦-迷离世纪
半年：200元/全年：170元



青瓦-星梦奇缘
半年：210元/全年：180元



（广告时间）

■身着性感内衣，外面只套一件白纱的劳拉JJ在前面撒欢猛跑，来自《魔兽争霸Ⅲ》中的英雄兽王抖动着一身腱子肉在后面狂追。劳拉急了，转过头来就喊："你为什么追我啊！"兽王一脸憨厚地说："因为我要'鹰头马奖'……"

■黄忠、严颜等一批老将率大军兵临城下，夏侯楙带兵出城应战，手指黄忠大笑："老匹夫敢与我单挑否？"黄忠出马，交手只一回合，便生擒夏侯楙，掷于马下，夏侯楙趴在地上哭丧着脸问："你们这些老年人，身体怎么那么好啊？"黄忠脸上红扑扑地笑道："因为我们每个月都看《大众软件》！"严颜在一边插话道："身体好，中500万大奖都不换！"

■"咣咣咣"，公主对着一扇门猛敲，门开了一小缝，波斯王子露了半张脸出来。公主欢喜道："告诉你一个好消息，我们被XX网站评为年终游戏大奖了！"波斯王子一脸的不屑："今年过年不评奖……（突然变出满脸的笑容）要评只评'鹰头马'！"

《大众软件》

第二届鹰头马游戏颁奖晚会

■本刊编辑部制作

（"哦！……哦！……"观众开始起哄。大幕徐徐拉开，闪烁的霓虹灯扫过每个人的脸，神秘的主持人一路小跑跑上前台……）

灯光！道具！OK？OK！各位观众，累地闷俺的肩头们，大家晚上好！

这里是《大众软件》第二届"鹰头马"游戏颁奖晚会现场，今天晚上，我们要对这一年里世界各地涌现的优秀游戏进行评选。和去年一样，我们设立了10个奖项，能入围每个奖项评选的游戏都堪称精品。请不要忘记，在即将过去的这一年里，它们曾为我们带来了多少欢乐，下面让我们先向它们脱帽致敬！我们都知道，每年的年终都会有不少媒体推出各种名目的评奖，这是媒体的"特权"和力量，从某种角度上来说，这是可怜的编辑们难得扮演一回"上帝"的时间，自己制定规则、自己收集"证据"、自己宣判，这很爽，换句话说就是："说森马，就是森马；我的地盘，我做主"。而在平常，读者们才是上帝。那边的那位朋友，我知道你是一位僵尸级的玩家，你把一切评奖都看作是别人不可摆脱的自言自语，但我可以拍胸脯向你保证，编辑们在评选时已保持了民主的工作方式和严谨认真的调查态度，这里没有"一言堂"，诸多"上帝"在评选会时打得不可开交的场景已被收录到《大众软件》的绝密档案中。

我们希望这次晚会是一次属于"上帝们"的聚会，包括在座的每一位。

首先向大家颁发的是"最佳画面奖"，有请颁奖嘉宾Littlewing，他在一个月前刚刚将电脑升级成P4 3.0+6800显卡，然后在一月内暴饮暴食10余款高端大作，真可谓是"农奴翻身"，由他颁发这个奖项理所当然。

最佳画面奖提名：①《孤岛惊魂》、②《毁灭战士3》、③《半条命2》

获奖：《半条命2》（Half Life 2）



Littlewing：鹰头马专题会开了3次，最佳画面奖终有定论。这个奖背后，有段小小的插曲——对于3款入围游戏，固执的编辑们难得地统一了意见，但他们稍后又为这个奖到底该给谁争执不下。

绝大多数编辑谈起《孤岛惊魂》兴奋不已，我无法描述《孤岛惊魂》犹如油画般漂亮和诱人的美景，让你仿佛置身里约热内卢或佛罗里达南部的海滩。碧海银沙，蓝天白云——对于生活在北京的我来说是多么单纯的渴望。这种渴望在《孤岛惊魂》中变成了现实，所以，大多数编辑把票投给了它。虽然我很想告诉他们，《孤岛惊魂》并不只是用来看，而是用来玩的，当你在海上漂流



个把月，恐怕就没心情去看什么风景了。但这是民主的力量，我无力反驳，更让我痛苦的是，我还要为它不厌其烦地写上几句褒扬的话。

其实，我真想把这个奖颁给《毁灭战士3》，这并不仅仅是因为我为了它下血本更新了电脑。大家反对《毁灭战士3》获奖的原因无非两个：画面太黑和对配置要求过高。大家忽略了《半条命2》和《孤岛惊魂》在场景制作上与《毁灭战士3》的本质区别，它们都需要做Lightmap，就是指在三维软件里实现光照，然后通过渲染把场景各表面的光照输出到贴图上，最后又通过引擎贴到场景上。而《毁灭战士3》完全由硬件光源提供光照，这是世界上第一款也是目前唯一的一款采用这样技术的游戏和引擎——这就是所谓的即时光影。我们不是评技术奖，但技术是为画面服务的。世间真正令我们迷醉的事物，往往是无形的。譬如感情，譬如梦境，譬如上帝，譬如恐惧。《毁灭战士3》的到来，只有一个原因——散播恐惧。只有完全实时可控制开关和亮度的光照配合阴影，才有可能把黑暗给人心理上的恐惧渲染到极点。

随后，我玩到了《半条命2》。《半条命2》的场景完全是写实的东欧风格，有着滑稽橘黄色顶的破旧楼房、层层铁丝网围绕的监狱、烟尘滚滚的巨大烟囱和终日不见阳光的昏暗天空……与《孤岛惊魂》的美景相比，《半条命2》根本谈不上有什么美感。在《半条命2》中你会经常忘记自己在玩游戏，因为你已习惯了周围的场景，它太真实，真实到无法引起你的注意。一边是被烧焦的高楼，一边是废弃的工厂，一条锈迹斑斑的铁轨从中间穿过，你要小心被火车撞了，顺便射杀那些看不到表情的防暴警察。在比死亡更冷酷的世界中，该何去何从？



到底什么样的画面才算是最佳画面？比起表面的耀眼，更重要的是表现出游戏的韵味。《半条命2》的画面就好像Vance的女儿Alyx——她并不友好，也没什么魅力，但你会觉得她就生活在你身旁。善恶并非泾渭分明，在为了生存而杀人的世界中，还谈什么梦想？这里只有比大理石更冰冷的现实。

下面，我将最佳画面奖授予《半条命2》。

主持人： Littlewing……难道你最近受迈克尔·摩尔的影响太深？但我允许你在这样庄重的场合发表你的个人意见以及不满，我们的评奖是民主的，不是么？下面颁发“最佳音效奖”，有请颁奖嘉宾8神经，他号称编辑部里第一号欧美音乐迷，但恕我透露一点，他使用的音箱还不值100块钱。

最佳音效奖提名：①《毁灭战士3》、②《寂静岭4》、③《极品飞车——地下狂飙2》



获奖：《寂静岭4》（Silent Hill 4）

8神经： 那天我正在玩着某款游戏，并为游戏中的音效表示赞叹时，“锋利的盾”栏目的伟大编辑突然降临在我身后，他说：“音效，不是这么做的！”“那应该怎么做？”“一句话，音画合一！”何谓“音画合一”？打那之后，这个问题一直在我的心头萦绕，在过去的一年，有3款游戏告诉我说，它们就代表着答案。

《毁灭战士3》是一个标准，它完全可以宣称：瞧瞧，5.1音箱就应该这样用！这是一款黑漆漆的游戏，一般来说，当你的眼睛看不清啥东西时，你就会更加依赖你的耳朵，这时你听见的任何声音都会让你感受到比平时更深刻的印象。《毁灭战士3》的音效就这样被发挥得淋漓尽致，在黑暗中你会渴望听到怪物的呼吸以及脚步声，然后再用手中的炮火将一切归复于平静。



有许多大师的音乐作品是可经历时光考验恒久流传的。当把这些音乐巧妙借用到游戏中，你会体验到非凡的感受，就像当年《异尘余生2》片头爵士乐大师路易斯·阿姆斯特朗的那首A Kiss to Build a Dream on一样。《极品飞车——地下狂飙2》的主题曲是大门乐队（The doors）的经典曲目《驾驭风暴》（Riders on the Storm），在此之前我从没想到这首摇滚金曲可在一款追求速度的赛车游戏中焕发出如此活力。向大门乐队致敬！噢，也许应该向EA致敬，要知道这样一笔版权费的支出可不是每家厂商都愿意承受的。在游戏中，强劲的马达轰鸣和电子音乐更是完美结合——这样的游戏就应该有这样的音乐，这样的音乐就应该配合这样的游戏！



最后是《寂静岭4》，我一直在怀念着《寂静岭2》中的那首《承诺》（Promise），当时我的情绪是悲痛的：“上帝！你为什么要我在游戏中听到这样的音乐？要是我今后在其他游戏中再也听不到了怎么办？”KONAMI总是不会让人失望，《寂静岭4》虽然在各个方面还比不上系列前作，但它的音效堪称一流。游戏中的音乐总是适时响起，片尾曲《天使

的房间》（Room of Angel）带着宗教唱诗般的风格，开头结尾的鼓点如重锤般震撼人心。我必须承认，能在每部作品中都制作出一流的原创音乐是难能可贵的，《寂静岭》系列不仅做到了，现在还开始有计划地推出自己的原声大碟。综合以上理由，决定最佳音效奖颁发给《寂静岭4》！

什么是"音画合一"？我悟到了，我终于悟到了！

主持人：祝贺8神经，希望你悟到的不是"和平"。另外，希望你有空去治疗一下你的人格分裂。下面颁发的是"最佳剧情奖"，有请颁奖嘉宾大漠小虾，刚刚脱离青春期的他对肥皂偶像剧向来深有研究。

最佳剧情奖提名：①《神偷3——死亡阴影》、②《寂静岭4》、③《太阁立志传V》

获奖：《神偷3——死亡阴影》（Thief 3: Deadly Shadows）

大漠小虾：就像人们对于生活的需求那样，我们对于游戏的要求是多方面的。不可否认，艳丽的画面是一款游戏美丽的外衣，但如果没有生动的故事，被外衣包裹着的躯体就会失去灵魂——当然，如果你喜欢《英雄萨姆》那种类型则又另当别论。其实审视当前的游戏大作，有个很有趣的现象，那就是有大量的玩家是冲着剧情去玩一款游戏，但他们最终会发现可怜的游戏剧本作者根本满足不了他们去欣赏互动电影的欲望。

Warren Spector是无数忽视游戏剧情的欧美游戏开发者中的异类，这名《杀出重围》和《神偷》的制作人承袭了他以往作品的衣钵，因此《神偷3——死亡阴影》更深沉地陷入到了以中世纪宗教题材为背景的奇妙世界里。就像一个厚重的RPG所做的那样，开发者们不惜笔墨地在每个城市的角落里潜藏着不尽的手稿、日记，等待人们去发掘；大量NPC的对话和连篇累牍的过场CG都有助于丰富人们对于主线剧情的认识。也许这些已够了，但在戏剧冲突上《神偷3——死亡阴影》也不遑多让。笔者理解，《神偷3——死亡阴影》试图讲述一个成长的故事，主角Garrett成为整个世界命中注定的拯救者，最终成为守护者中的一员。但它的剧情并不是平铺直叙的，而是从一系列的混乱、迷惘中展开，玩家和Garrett一样对这背后的故事一无所知，而揭开谜团的过程一波三折。原本认定的幕后黑手正像我们怀疑的那样是无辜的，但真正的对手是谁，直到故事的最后才得以揭晓。剧本作者显示了他们的大收大放的控制力。当游戏结束时，Garrett走在街上，不经意间俘获了一个在偷窃的小孩，这让他似乎想起了自己的苦难童年，可谓点题。

一款游戏如果能留给人精神意义上的回味，则更胜一筹。这也是为什么我们将最佳剧情授予这款不多见的、细腻的欧美作品的原因。

主持人：记得我们刚刚接触游戏时，几乎不知道游戏还可以有深刻的剧情，但现在，大多数玩家都学会了去指责一款游戏的剧本是如何肤浅。但事实上，简单如英雄救公主剧情的《超级马里奥》比人文精神浓厚的《寂静岭》的受众更多。那么我们究竟需要怎样的游戏剧情？感谢那些苦心为游戏撰写优秀剧本的人，感谢大漠小虾的发言。下面颁发的是最佳创意革新奖，颁奖嘉宾Cross。





最佳创意革新奖提名：①《平衡》、②《代号13》、③《太阁立志传V》

获奖：《代号13》（XIII）

Cross：创意革新是制作游戏的基本要素之一，优秀的创意往往能使一款游戏产生轰动性效果，更有可能创造出一个新的游戏类型。本次提名的这3款游戏在创意革新方面都有独到之处，都曾给我留下深刻的印象。《平衡》（Ballance）虽然是德国游戏制作公司CYPARADE的处女作，然而一经问世便吸引了大量玩家的眼球，被The Adrenaline Vault授予卓越徽章（Seal of Excellence），并被评价为：采用极高明的方式将一个陈旧的观念进行了全新的转换，从而带给玩家新的游戏体验。具体来讲就是通过在空中迷宫中推动滚球的游戏让玩家真切地感受到重力对平衡性的影响，在不断运动和反复拿捏中获得游戏乐趣，这种新颖的游戏方式非常值得称道。《代号13》则是由世界著名游戏公司Ubi Soft亲手打造的，它首次在FPS游戏中采用卡通渲染技术，以典型的欧洲漫画风格表现游戏内容——只需要一些简单的粗线条和色调纯粹的填充色就能营造出完美的视

觉效果，同时对于一些激烈的音响效果也使卡通化的文字表现在画面上，这种新的表现手法极好地起到了烘托气氛的作用，令人耳目一新，而且也不会对电脑配置有什么苛刻的要求。基于这一讨巧的基础，《代号13》可把注意力完全放在游戏性和情节上。《太阁立志传》系列自从被光荣公司打造出来后就一直是以标新立异而著称，没人能准确地说出它应属于哪一游戏类型，也可以说它是自成一脉。《太阁立志传Ⅴ》的推出着实令广大玩家眼前一亮，本作可操作人物超过600人，战斗系统放弃了上一代的卡片对战模式，而是在创新中回归“原点”，分为“野战”、“攻城战”和“个人战斗”3种情况，“个人战斗”的设定确实让人感到耳目一新。游戏中多职业系统的加入让游戏的耐玩度大增，而真正意义上的自制武将系统更令“太阁5”显示出自己独到的优势。

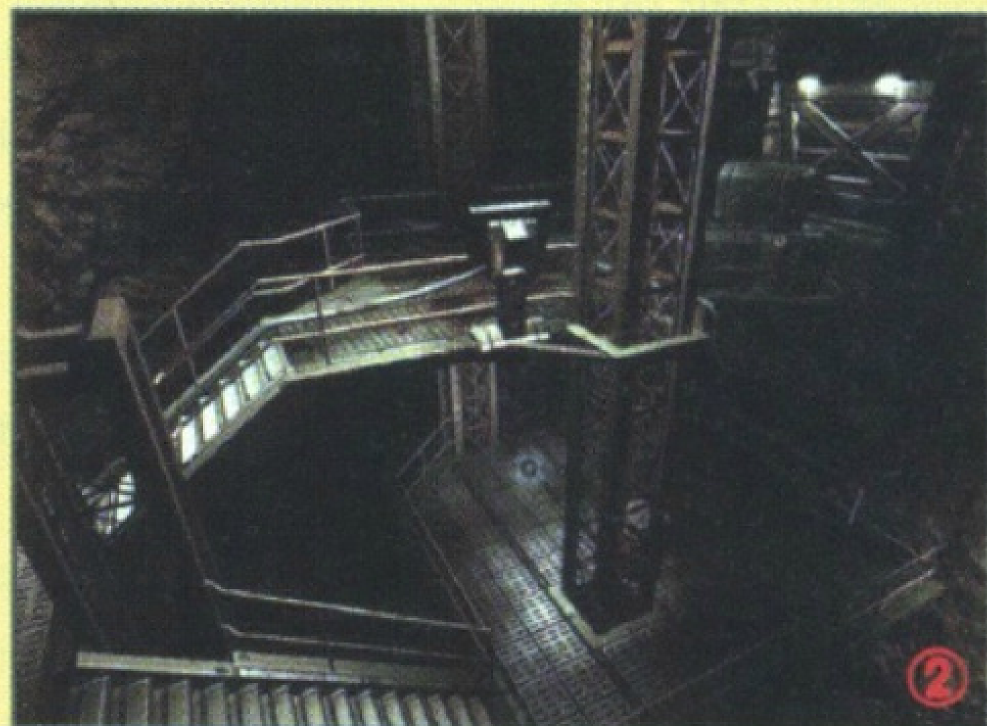


总结以上3款提名作品，我们要将本届最佳创意革新奖颁给《代号13》——因为它是全球范围内玩家普遍关注的一款大作，也是至今所有FPS游戏中唯一将卡通渲染贯彻到底的游戏产品，它所给予玩家创意感受是独特且有划时代意义的。

主持人：《代号13》不仅仅是一款具有创意革新的游戏，同时它还能激发人的创意革新精神，有本刊物就曾以其制作了一篇纯漫画形式的《代号13》攻略。不怕做不到，就怕想不到，也许每一个游戏人都应该意识到这一点。下面颁发的是最佳技术创新奖，有请生铁。

最佳技术创新奖提名：①《孤岛惊魂》、②《毁灭战士3》、③《半条命2》

获奖：《毁灭战士3》(DOOM 3)



生铁：很荣幸成为第二届鹰头马游戏颁奖晚会最佳技术创新奖的颁奖嘉宾，其实我很有表现欲。不过颁奖嘉宾是受到局限的，因为奖是大家投票决定的，嘉宾只是跳出来宣布集体智慧的结果，而非我个人智慧的结果。说白了我起到的只是个“嘴”的作用，而且我穿晚礼服有多帅你们也看不见。不过没关系，最佳技术创新奖的得主是我非常喜欢的一款作品，为它颁奖是我的荣幸。至于它是谁，答案已经揭晓。

今年的评奖过程中，发现一个普遍的问题，就是很多奖项都集中在几个大家耳熟能详的游戏之中。虽然在电影界，这种情况也很常见，例如《泰坦尼克号》就一次捧走了好几个奥斯卡小金人。但我仍然要说，这种现象依然值得批评。批评的对象不是那些游戏开发团队，而是整个游戏业的商业化和工业化进程。说来奇怪，在这样的情况下，这个产业依然有它的创造力。德国的开发商Crytek在2004年初为这个产业带来了些许亮色，《孤岛惊魂》的“X Island”的图形引擎为游戏带来了亮丽开阔的室外场景。该引擎还创造了名为“polybump”的特效，简单来说，就是可以用尽量少的多边形体现尽量逼真的效果。未来会有很多二线产品开发商以及非游戏大国和地区的开发团队购买他们的“X Island”引擎开发自己的游戏。不过，我觉得这样的引擎更适于开发温情一点的游戏，我可不希望自己某天在马尔代夫的海边散步时，闻到尸体的臭味儿。





《半条命2》是本人欣赏的一款作品，它在诸多方面都体现了制作人的聪明才华。拿它这次的引擎“Source”来说吧，它延续了1代的优点，即中低档配置的机器一样可运行起来。至于这款引擎是否优越，那要看采用它作为引擎的作品如何，本人相信Valve小组的才华，CS的成功就是他们技术优秀的体现。据悉现在已有一家名为Trokia的游戏公司已用Source来开发一款以吸血鬼为题材的动作游戏了。

至于《毁灭战士3》，我就不多说了，《半条命》1代的引擎就是在id的Quake Ⅱ引擎基础上完善的。前面提到的两款游戏，单从画面技术革新的角度讲，根本就不是《毁灭战士3》的对手。科学技术是第一生产力，在游戏业也是适用的。id的引擎强势，在于它不仅影响着游戏软件行业，而是它已成为硬件厂商的一个标准。当其他3D游戏还在讲究多边形数量、贴图质量、纹理精确时，《毁灭战士3》已第一次实现了真正的“动态光”。在这里，笔者不得不引用另一位作者曾引用过的圣经里的一句话：“上帝创造天地。地是空虚混沌，海面黑暗；上帝的灵运行在水面上。上帝说：‘要有光’，就有了光。”

主持人：记者组的家伙看来都比较怪僻，身为头目的生铁尤为甚之。大家看不到他今晚这有款有型的礼服真的比较可惜，因为这件礼服是用钛合金制作的，从技术革新的角度上来比较，《毁灭战士3》也要相形见绌。接下来颁发最佳操作奖，颁奖嘉宾fly。

最佳操作奖提名：①《平衡》、②《波斯王子——时之砂》、③《实况足球——胜利十一人7国际版》



获奖：《平衡》（Ballance）

fly： 操作是什么，10根指头在键盘上眼花缭乱运指如飞？也许旁观者会惊叹于游戏者的熟练技巧，然后赞叹道：这种技术我要练多长时间啊？错！这只是操作的一部分。《实况足球——胜利十一人7》算得上这方面的佼佼者，没见过有玩这款游戏的人不把10指全用上去的，眼睛盯着画面，大脑高速运转，协同手指的动作，一切都是那么完美。战术！配合！卡位！传球！Perfect！《波斯王子——时之砂》的操作谈不上复杂，没事就跑，有障碍就跳，见敌人就砍，遇机关就触发，简单到极处也无非如此。但一个不小心试出一个窜墙头的妙招，一不注意飞到敌人身后用出一个必杀斩，然后你一遍一遍从偶然印证到必然，再华丽地玩出这些动作，最后又偶然发现一个什么稀奇古怪的招数。总之，《时之砂》就是用不复杂的键盘配合出复杂的动作来。对《平衡》笔者却无话可说，这款游戏在于无招胜有招，一共上下左右4个操作，控制小球的4个运动方向，看似简单，玩起来却也奥妙无穷。





键盘上108个按键，加上鼠标左中右，现在的游戏都比着谁用的按键多，然而这《平衡》却返璞归真，说白了，你在游戏中控制好球的运动方向就行了，然而说是如此，力道的拿捏却也异常困难，再加上球的材质不同，导致不同材质的球控制力度也不一样，须臾间就Game Over。无论你自认是简氏飞行高手也好，是拳皇搓招强者也罢，区区4个按键的方向组合你却百般折腾不住。说实话，《平衡》只算得上一款小品级游戏，与《波斯王子——时之砂》、《实况足球——胜利十一人7》等大作简直没得比，但我们迷失在无数游戏复杂的操作之后，突然回味起这种典型“易上手难精通”，处于解谜与动作之间的《平衡》——2004年最好的操作奖的确受之无愧。

主持人： 这就是平民的崛起！关于《平衡》，在编辑部反对它获奖的只有一种人——那就是没玩过的人，不要瞧不起小游戏，有人还力挺“连连看”获得提名呢！下一个奖项是“最佳续作奖”，我要隆重请出今晚唯一一位女性颁奖嘉宾——Suki！场务，铺地毯！撒花瓣！后面的乐队，上喷呐！上喇叭！

最佳续作奖提名：①《半条命2》、②《模拟人生2》、③《三国志X》



获奖：《半条命2》（Half Life 2）

Suki： 每个人都有自己心中的“最佳续作奖”，所以在宣布这个奖项之前我必须承认，很难用硬指标来评判哪款游戏可称为“最佳续作”。尽管如此，我们还是从入围的3款游戏中艰苦地选择出最后的胜出者，希望我们的选择和大多数读者保持了一致。

有个《模拟人生2》的广告非常有意思，一个女人怒气冲冲地站在一张床边，床上则是正在亲热被发现后惊慌失措的一对男女，在愤怒的女人周围有好几个选项，比如扇耳光、摔茶几什么的，大概就是正常人能有的那些反应。这么看来，模式化人类在真实生活中的行为也不是太难，可我必须说，《模拟人生2》目前还达不到，或许等到3、4代才有可能吧。《模拟人生2》中玩家可盖更大的房子，买更多的家具，还能逛商店买无数衣服，但游戏有显示我们的人生只为物质奔忙之嫌，很不高尚，还透着美国中产阶级的生活观，比如他们热爱自己的社区，谨小慎微地邀请邻居来开Party，这不是我喜欢的生活。但无论如何你都不能说《模拟人生2》是敷衍之作，游戏每个细节的提升或许不够质变，但纵观整个游戏，它至少没有丢前辈的脸。

有时，续作遇到的最大问题就是所有玩家都会很自然地拿前作来作比较，这样来看，



《模拟人生2》遇到的压力远远比不上《三国志X》。对于一个已重复了9次的故事来说，《三国志X》一经问世就要面对9个各具特色的前作的挑战，能在传统中体现出众多新尝试新亮点，让玩家对它依旧保持着期待，这已经是了不起的成绩了。《三国志X》是这一系列中少有的受到批评少的作品，无论这是不是侥幸，但我们不禁想到，光荣留给《三国志XI》的是更加难以逾越的巅峰。

任何游戏，都难以抛开它的历史背景来评价它本身单纯的好坏，就好像当你口中说出《半条命2》这个名字时，我既不可能不去回想那初次遭遇电影情节式游戏的震撼，也不可能抹杀



几年来在CS中的战斗记忆。在进行讨论时，我们就像着了魔似的把“最佳游戏续作”的称号给了《半条命2》。我无法说出《半条命2》哪里出色，它哪里都出色，电影式的情节、极度拟真的Source引擎，还有那熟悉而寓意深刻的名字——Freeman。但这些并不是它最终获得这个奖项的根本原因。《半条命2》代表了一段漫长期待的结束，还代表着更新期待的开始。既然这个奖是评定续作，那么玩家的期待和对未来续作的拓展是非常关键的因素。从游戏的历史期待度、绝对技术含量和对未来作品的扩展性来看，《半条命2》是真正的最佳游戏续作。

主持人： 噢，真高兴Suki没有上来就直接宣称“《半条命2》将其他续作都轰至渣呀！”我们的晚会还是保持了庄严和肃穆，衷心希望Suki在编辑部的平常生活中也能常常保持这种斯文冷静的态度。嗯，为了避免稍候我被“轰至渣”，还是接着颁发下一个奖项吧。最佳票房奖，有请颁奖人蓝星。

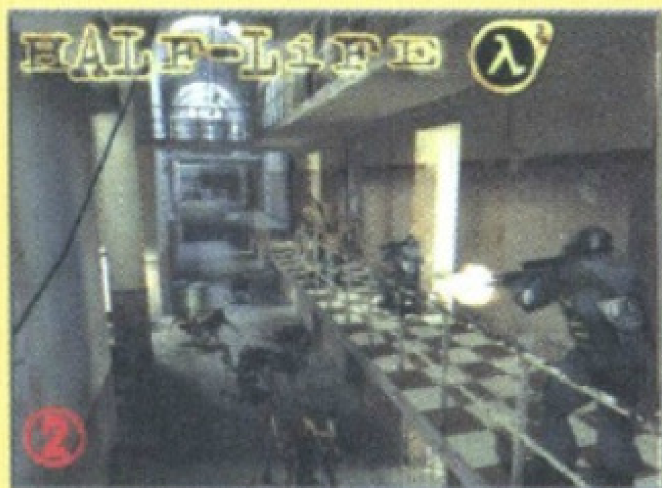
最佳票房奖提名：①《模拟人生2》、②《半条命2》、③《毁灭战士3》

获奖：《模拟人生2》（The Sims 2）



蓝星： 玩家对某款游戏的喜爱往往直观地表现在一个重要的数据上，那就是——销售量。一款“叫好不叫座”的游戏总是让人感觉万分遗憾的，好游戏必须经受住“票房”的考验，这意味着稳定的“票房收入”是游戏制作者继续制作出好游戏的最有力保证。

我必须解释一下，“最佳票房奖”并不是以一款游戏已取得的票房总值为依据的，因为参加本次评选的是一年时间内发售的所有游戏。很明显，让一款年底才发售的游戏同年初就已发售了的游戏比较票房总值，没有任何公平性可言，也没有什么实际意义。同时，由于每款游戏自身的不同特点，决定了有些游戏可以热卖一段时间但后劲不足，有些游戏却可细水常流一直居于销售榜前列。综合以上因素，我们评出的实际上是“最佳票房评估奖”，根据游戏本身的品质以及推出后在销售排行榜方面的走势（我们参考了包括知名资料统计及分析公司NPD Techworld北美地区个人电脑游戏销售排行榜在内的多家统计数据），以此对每款游戏的票房价值进行评估。





《模拟人生2》入围本次评奖多个奖项，游戏的品质自然不消说了，它从发售起就占据着NPD北美地区周排行榜的首位。不过，我们认为《模拟人生2》具有巨大的票房潜力并不仅仅是因为以上两个原因，还有很多特别的因素要考虑：首先《模拟人生2》属于老幼咸宜的游戏，玩家群较一般游戏为广泛；其次它的销售后劲会很足，这个不需要多解释，只要看看它的前作《模拟人生》及其众多资料片在销售上取得的业绩就足够了。考虑到上面提到的诸多因素，我们将最佳票房奖授予《模拟人生2》。

《半条命2》虽然赶上了参加本次评奖活动的末班车，但没有充足时间展示自己的“才能”使它在诸多奖项的评比中处于比较不利的地位，不过，我们可以把眼光放远些，预测一下它的销售前景。我们认为《半条命2》会立即登上各大游戏销售排行榜的前列，并有可能在短期内威胁到《模拟人生2》“老大”的地位，但在与《模拟人生2》的长期竞争中会处在相对弱势的地位，尤其在《模拟人生2》有数款资料片陆续上市之后，这也是我们没有把最佳票房奖授予它的主要原因。《毁灭战士3》在推出之后，听到的并不都是赞誉声，但这并没有怎么影响它的销售业绩，在8月份连续数周占据销售榜首之后，它被《模拟人生2》取代，不过我们相信它至少能在销售榜上停留一段时间而创造不错的销售业绩。

主持人： 身为蓝星这样的光荣硬派玩家心情是沉痛的，“三国”与“太阁”获得数个提名可惜都空手而归。拜托请节约一下纸巾，然后分给下面同样为了“实况7”没有获奖而悲痛的8神经与大漠小虾一点。接下来颁发的是“年度最失望游戏”，颁奖嘉宾是编辑部第一拍砖嗜好者冰河。

年度最失望游戏提名：①《反恐精英——起源》、②《玩具兵大战——萨基战争》、③《杀出重围2》

获选：《反恐精英——起源》（Counter Strite：Source）

冰河： 有一句流行的话叫做“没有最烂，只有更烂”，所以在评判年度最令人失望游戏的这个奖项时，如何选择实在很棘手，因为候选者实在太多了。不过，无数先辈的教训都曾告诉我们“希望越大，失望就越大”，所以在这条原则指导下，万众期待的作品或者曾经经典的续作，就必须面对更加严苛的目光。尽管有些游戏的品质非常不错甚至堪称上乘，但原作传统精神的失落，却让它们成为这一年里最先烂的椽子。



《反恐精英》是一个经典，这已毫无疑问，这个从《半条命》MOD包衍生出来的作品不但是一款游戏，更带动了电子竞技事业的发展，所以当沿用《半条命2》引擎的《反恐精英——起源》发布之前，它所收到的期待甚至一度超过了它的母体《半条命2》。当然，当它真正与玩家见面后，所引起的争议也超过了《半条命2》，不说它其中存在的尚未解决的Bug，也不说它缺失的几幅经典的比赛地图，让爱好者们最为难以接受的就是基本操作技术上的巨大调整。尽管此前CS所经历的历次版本更新也有不少争议，但对细微操作过于剧烈的调整，使得诸多曾经的好手不得不与习惯网吧乱战的普通玩家一起从头练起。对于被列入诸多电子竞技正式比赛项目的CS来说，这种剧烈的变革很可能削弱游戏在电子竞技事业中的地位。尽管《反恐精英——起源》看上去是一款优秀的作品，但上面列举的暗伤让这款万众瞩目的作品失去了经典所应有的意义。





《玩具兵大战》曾经是战斗类游戏中为数不多的一个全年龄作品，没有血腥，没有杀戮，只有“好人打败了坏人”的简单快乐，但很不幸，续作《玩具兵大战——萨基战争》出现之后，那一切快乐便荡然无存，虽然不会出现鲜血四溅的场面，但游戏改为第一人称视角，使得原来那种“沙盘游戏”的感觉彻底失去，套用赵本山大叔的一句名言：搞成FPS，就以为你能成为《反恐精英》啊？

《杀出重围》并不是一款大众流行的游戏，但它却被一些骨灰级玩家品味并赞扬。虽然“世界末日”式的背景设定很常见，但作者将人世、宗教、阴谋、惊悚等元素比较好地融入到一款动作剧情类游戏中，使得游戏具备了像《银翼杀手》那样不但让人愉悦也让人思考的艺术内涵。《杀出重围2》顶着大作的名头又和大家见面了。这次游戏的全部卖点就在于“我杀，我杀，我杀杀杀”，那些悬疑和思考都成了无关紧要的东西。现在它只能刺激你的内分泌，而不会打动你的内心了。

最后大奖得主：《反恐精英——起源》

主持人：上来就拍，拍完就走，从来不砸花花草草，全奔着有名有姓的去，不愧是冰河的风格。颁奖晚会已步入高潮了，下面颁发的就是今晚的压轴戏，年度最佳游戏——金鹰头马大奖！颁发这个大奖的将是编辑部的“神秘老编”！请不要询问他是谁，他并不愿透露自己的名字，因为他高傲，但是宅心仁厚；他谦虚，但受万人景仰，他没有9号枪的锋芒，也没有饭票商的智慧。他究竟是天使的化身，还是地狱的使者？下面让我们请出“神秘老编”！

年度最佳游戏——金鹰头马大奖提名：

①《波斯王子——时之砂》、②《模拟人生2》、③《实况足球——胜利十一人7国际版》、④《罗马——全面战争》、⑤《半条命2》

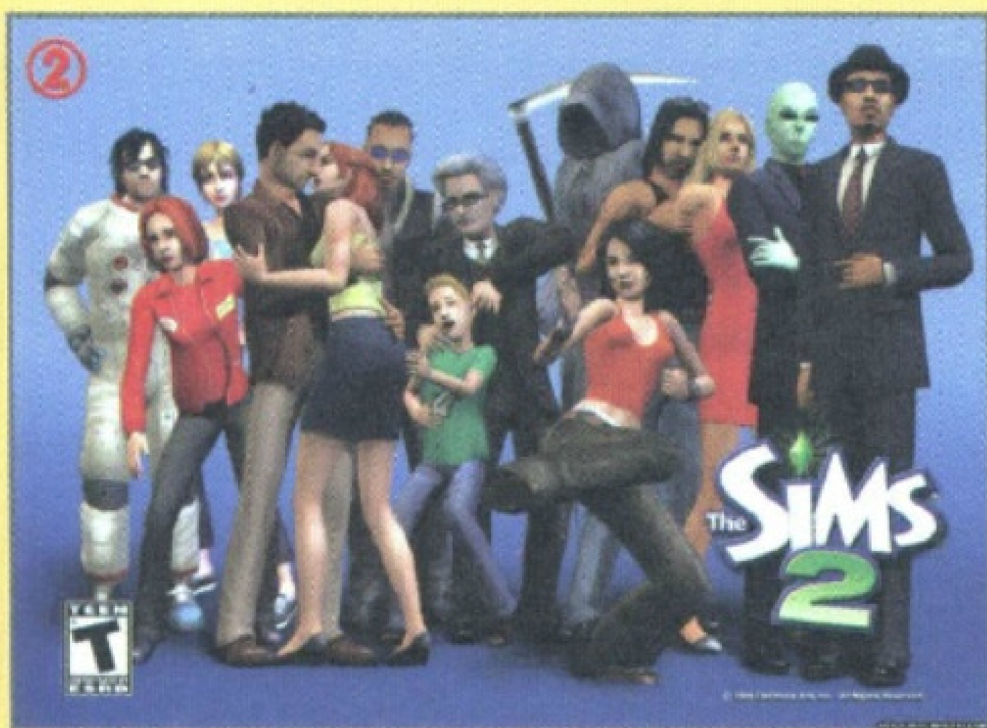


鹰头马大奖得主：《半条命2》(Half Life 2)



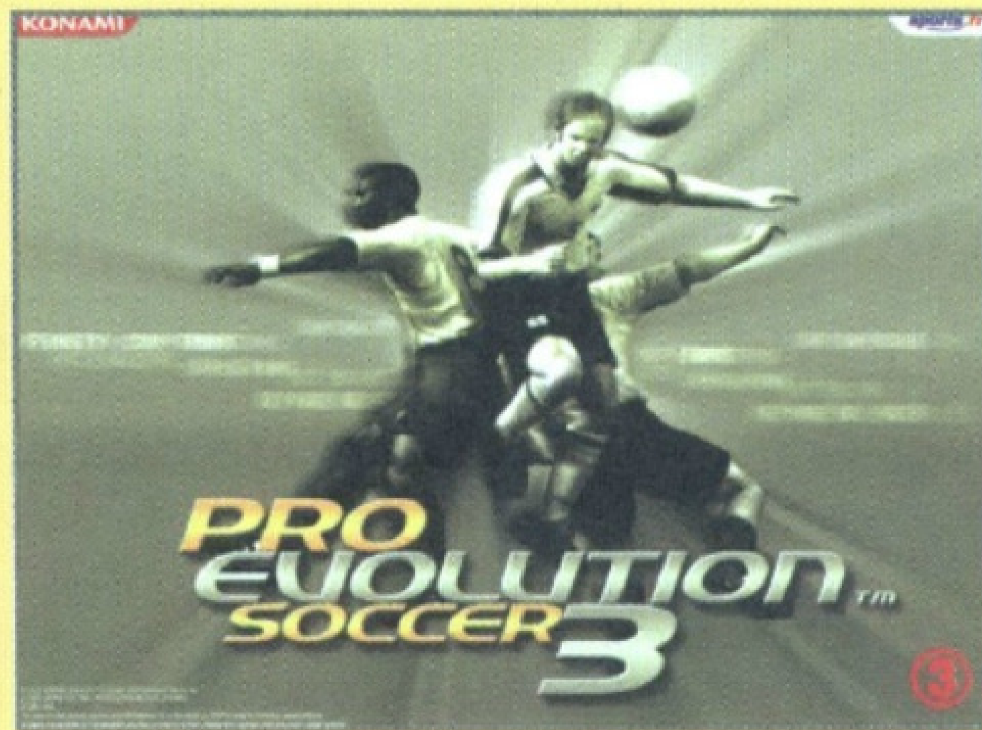
神秘老编：“波斯王子”作为一个知名动作游戏系列，在10余年的发展过程中，经历了从辉煌——低谷——辉煌的过程：当多数玩家的热情伴随着《波斯王子3D》的失败而即将泯灭之时，《波斯王子——时之砂》则在玩家近乎“冷漠”的期待中为我们带来了惊喜。游戏中电脑的3D技术运用与浪漫唯美的波斯风情进行了完美结合，达到了电脑3D技术史上一个新的高峰。操作性作为动作游戏的本质在该作品中体现得也十分突出，通过操控可充分体现人物动作的丰富。游戏中“时之砂”的系统设计非常新颖，通过时光倒流，将故事背景与游戏的实用性进行了结合，免去了动作游戏中频繁读档之苦。在今日，当众多如《古墓丽影》等知名动作游戏的后续作品因创新不足而被玩家逐渐抛弃之时，《波斯王子——时之砂》则为知名游戏的续作如何延续辉煌提供了一个绝佳的范本。

一款游戏拥有近10款资料片的纪录恐怕只有在这款游戏的2代产品推出后，才有可能被改写，这就是电脑游戏史上最为卖座的PC游戏——《模拟人生》。经过了巨大的商业成功和广受玩家追捧之后，《模拟人生2》推出的“划时代意味”也十分明显：性能优异的3D引擎为营造真实的模拟世界提供了更多的可能，全新构建的系统使游戏的开放度再次提高，创新的基因遗传系统、成长及死亡系统、人生追求方向的塑造、愿望及记忆系统、改进的社区系统。一切的一切，都由玩家做主，每个人都会从这款

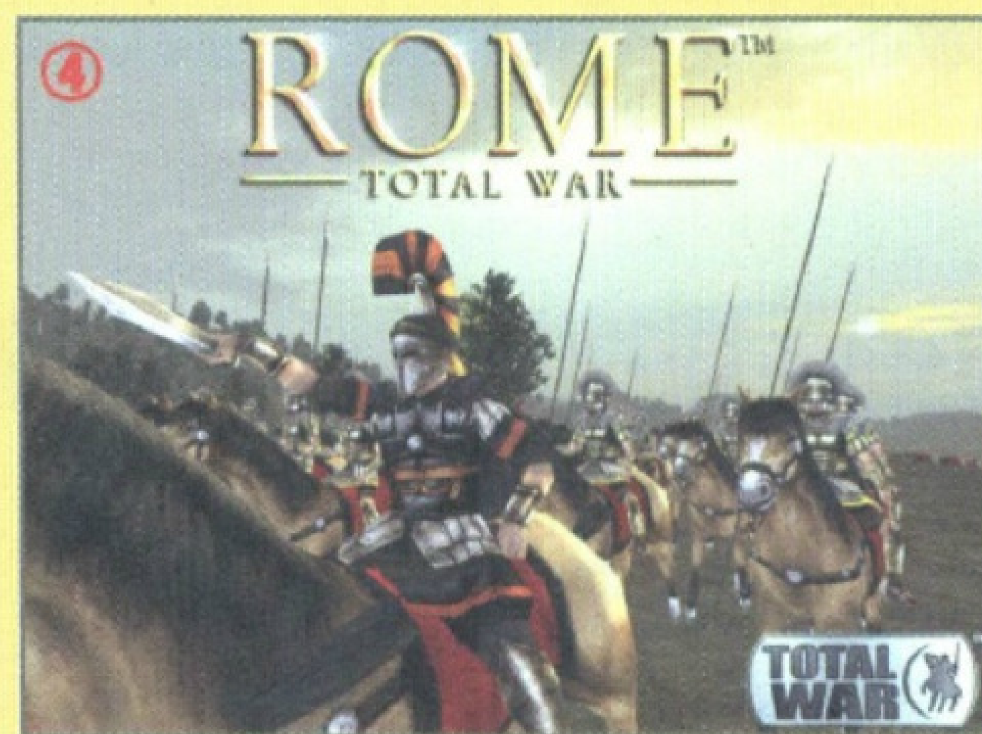


游戏中体验到不同的虚拟人生经历，也为游戏未来的制作方向提供了新的思路，这也是游戏《模拟人生2》提名为本年度最佳游戏的重要理由之一。

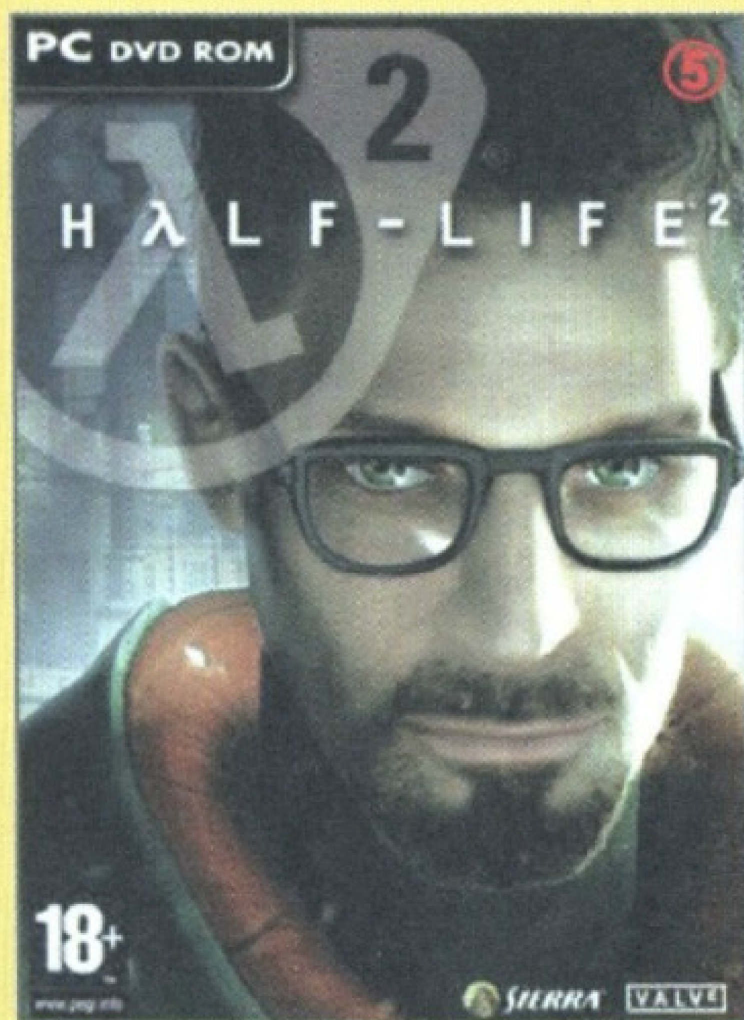
当越来越多的足球游戏玩家因平台的异同来争论FIFA和"实况"系列孰优孰劣之时，《实况足球——胜利十一人7》作为一款PS2上最为知名的足球游戏，被成功地移植到PC平台，其影响力足以获得我们的提名。而长期固守PC足球游戏霸主的FIFA似乎也感受到了"实况7"的气势和冲击——无论足球的轨迹、真实感，控制键所做的高级动作如晃人、急转、急停等都使"实况7"更像是一场真实的足球比赛，虽然从FIFA 2003开始已借鉴"实况"系列的特点，但"实况"系列移植PC后玩家群体呈迅速上升的态势也是不争事实。"实况7"成功入围年度游戏提名预示着"实况"与"FIFA"系列在PC平台上的霸主争夺赛正式开始。



当暴雪扶旗下的"魔兽"、"星际"成为即时战略游戏领域的绝对霸主后，即时战略类型的游戏制作在"暴雪"的光芒之下似乎有些黯淡，而Creative Assembly勇于另辟蹊径，他们的《罗马——全面战争》回避了与《魔兽争霸III》在局部战争、微操作方面等制作理念上的正面碰撞，而是把体现波澜壮阔的万人作战和战略指挥作为新的特点，除了视觉上的震撼效果之外，修建城市、招募军队、管理政务等都能使玩家获得即时战略与策略相结合产生新的乐趣。其推出后各大专业媒体极高的评价以及为即时战略游戏制作带来的新的理念，使得该游戏当之无愧获得本年度最佳游戏的提名。



历经长久期待之后而上市的游戏，或许预示着两种全然不同的结果：失望或者更加狂热。而《半条命2》上市后带来的轰动效应显然是后者。Valve显然把E3上令人瞠目的演示效果变成了现实：在强有力的技术引擎的推动下，人物细节、物理模型、光影效果达到了FPS游戏有史以来的最顶峰，同时也为FPS游戏性的突破提供了种种可能，黑山基地中发生的种种充满变术的剧情也进一步完善了"半条命"的整体游戏世界观。更难能可贵的是，该款游戏除了进行了完整的汉化外，全程专业的中文语音显然为中国玩家了解和接受游戏的内涵提供了最佳的途径，当选为本年度最佳游戏大奖实属众望所归。



主持人：所有的颁奖都已经结束，《半条命2》后发制人，一举拿下三个有分量的奖项，分走了本次晚会最大的一块蛋糕，无愧于无数玩家对它的翘首期待。《毁灭战士3》和《模拟人生2》等大作也各有斩获，唯一一个拿到奖却感到不爽的是《反恐精英——起源》，希望它将来的后辈能给CS家族好好争一口气。快乐的时光总是过得如此短暂，本届"鹰头马游戏颁奖晚会"到此就要结束了——什么？你不会告诉我说只用了5分钟就看完了这8页吧？希望这个晚会能为你一年的游戏经历带来愉快的回忆，让我们向那些制作出如此优秀游戏的制作者们致敬！同时向每一个用心去感受游戏的玩家致敬！让我们相约在明年的"鹰头马"颁奖晚会，再见。

乐队，奏音乐！场务，上字幕！



（广告时间）

■一个带着眼镜的胡子男人兴奋地冲进房间高喊："Alyx，我们《半条命2》获得'鹰头马'大奖了！"

沙发上的姑娘Alyx Vance腾地站了起来，不敢置信地问："'鹰头马'大奖？是大软的吗？"

男人一脸幸福地点头，二人一起转过头面向观众，牛气冲天地说："当然了！'鹰头马'大奖，都是大软的！"

Tom's hardware

2004年11月26日



位于芝加哥的雅达利总部最近传出一则消息，雅达利将在今年圣诞推出其经典机型"VCS7800"的回顾版本，届时将有20多款经典老游戏在这个"回顾版"上重现。可以肯定的是，这款机型将很难吸引现在的青少年玩家。但如果你有着30多岁的年纪、经常上网、对游戏充满感情，并且玩过"Asteroids"及"Breakout"这两款游戏，你一定会被这台机器吸引，因为它是真正属于骨灰级玩家的东西。现在能确定发表在"回顾版"上的游戏有19款，例如：Air Sea Battle、Asteroids、Breakout、Bomber、Centipede、Crystal castle、Desert Falcon、Millipede、Sky Diver、Solaris、Warlords、Yar's Revenge. Additionally……另外，还有一款以前并未在原始机型上发售的游戏"Saboteur"也会同时推出。雅达利VCS7800最初是在1984年进入市场，这也是它的最后一款游戏主机。很不幸，在它上市不久就受到了来自任天堂及NEC的挑战，最后在没有一家软件公司愿意为它开发节目的无奈下，1989年雅达利宣布放弃雅达利的当家产品游戏机业务，转向制造个人电脑。值得一提的是，当年售价140美元的7800机型，今天的"回顾版"仅仅售价45美元。在新机型的底侧，并没有传统的游戏插槽，这也限定了你只能体验捆绑在机器上的20来款游戏。（原来的机型你还可以在eBay网上买到，售价大概在100-150美元之间，共有67款游戏可以选择，每款售价高达75美元。）

Gamespot

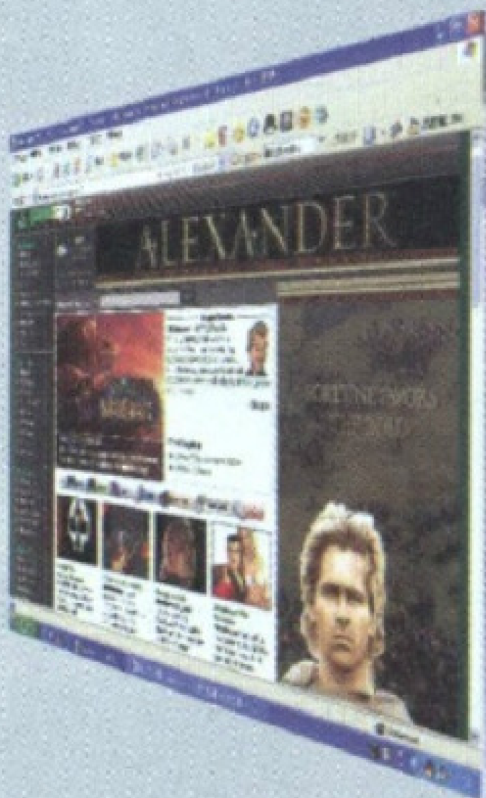
2004年11月26日



很难让人相信，在《半条命2》（Half-Life 2）发售之前，Valve实际上仅仅制作过一款游戏。当然，它也是一款杰作。《半条命》（Half-Life）彻底地独立改造了第一人称射击游戏，它强调电影般的节奏，让人完全沉浸在游戏体验中不能自拔。此外，它对随后出现的很多第一人称射击游戏都造成了巨大的影响。因此玩家理所当然非常期待它的续作，可惜的是，没有人能想到《半条命2》的开发过程是如此长久。现在，痛苦地等待终于有了回报，《半条命2》已经正式发售了。这款大制作在很多方面展现了它的魅力。《半条命2》是一款技术上令人惊讶地完美的第一人称射击游戏，其中还包括了《半条命》中让人留连忘返的所有特色。即使它比最初预期的晚上市一年，但由于使用了最新的Source引擎，使得它的画面表达显得非常突出，游戏中的环境极为吸引人，从City 17的广场和街道，到深褐色的废弃工厂内部环境，都让人感觉非常真实。游戏中的很多关卡设计也同样出色，包括充满死亡陷阱的荒废小镇，以及异形大本营多洞的内部地区。游戏的引擎对室内和户外的环境都刻画得非常好，而且如果你的硬件能达到要求，你还会发现很多吸引人眼球的事物。由于有了最新的shader effects，使得大部分物品表面看上去闪闪发光，纹理非常明显且具有丰富的细节。

Gamespy

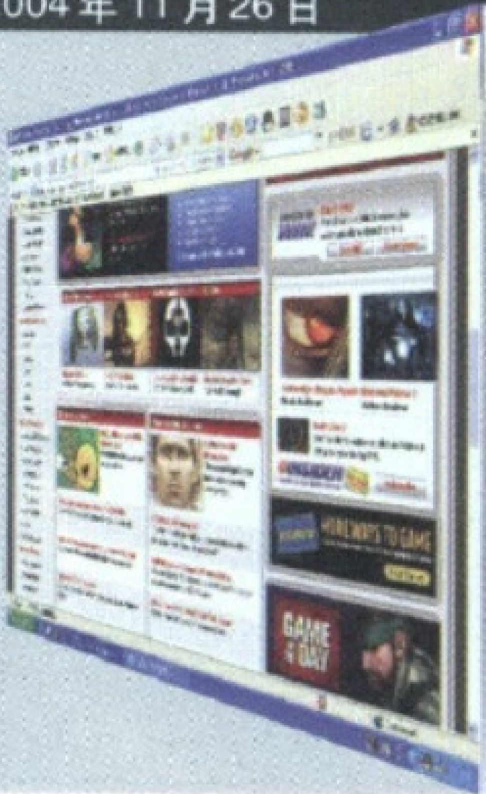
2004年11月26日



《半条命2》在11月的几周造就了2004年游戏界的一个神话，它像洪水一样铺天盖地地冲击着市场。与此同时，Valve公司的另一款游戏也上市了，它就是Vampire: the Masquerade Bloodlines 。以游戏品质而言，它真可算是一部佳作，不过讽刺的是，在《半条命2》的光环笼罩下，它显得有些"生不逢时"。事实上，Vampire: the Masquerade Bloodlines可算是Troika小组迄今为止最成功的作品，它把传统纸上游戏规则与动作化的游戏方式结合在一起，在重现纸上规则方面远比几年前的Vampire: The Masquerade-Redemption更优秀。在Vampire: the Masquerade Bloodlines中，你可以选择秘党的七个血族，并且根据纸上游戏规则用购点法决定人物的初始属性。游戏背景在当代的洛杉矶，玩家扮演一个刚刚出道的吸血鬼，它要在当地亲王的指使下慢慢往上爬。首先是完成一些小任务，然后你也可以选择转投其他血族。说到我们最关心的战斗方面，就不得不问一句："如何将一个基于图表统计的系统以动作的方式表现出来？"。Troika的解决方式是，当你的武器技能越高，你的准星恢复速度越快，枪口上抬越小，移动中射击更准确。当然，这并非完全重现纸上游戏的命中决定方式，但不失为将纸上规则动作化的合理变通形式。此外游戏还引入了"避世"这一属性，当然，你也可以故意把敌人吸引过来，但是他们真的是非常难对付的对手。至于是否会因为选择错误的技能而造成无法进行游戏，答案是可能的。但是游戏中有足够的支线任务让你先攒一些经验再去做原来做不了的任务。游戏预计需要60小时游戏时间，它拥有庞大的支线，假如你想完成所有支线任务，那么60小时显然远远不够。

IGN

2004年11月26日



Bethesda Softworks的官方网站有一篇关于The Elder Scrolls的文章，标题一语双关的写着"The RPG for the Next Generation"（次世代的角色扮演游戏），这里的"Next Generation"既可解释为次时代，也可解释为The Elder Scrolls的新一代产品。果然，没两天Bethesda Softworks就公开了有关The Elder Scrolls IV: Oblivion的一些细节。此款游戏剧情描述的是Tamriel的皇帝被暗杀，来自Oblivion地狱的妖魔鬼怪开始在帝都Cyrodiil横行，玩家的任务就是把失踪的太子找回来继承帝位。在游戏中玩家可以跟着游戏的主要剧情走，也可以去广泛探索整个游戏的世界，也可以加入游戏中既存的派系或公会，他们也都会有属于自己的故事。新设计的人工智慧Radiant AI将会决定NPC们该做出什么反应与选择，包括吃饭、睡觉、上教堂，甚至偷东西等，这些人物都会辅以脸部动作，同步唇形以增强效果。其实这款游戏早在2002年就开始开发，它延续了The Elder Scrolls系列一贯的自由、开放式结局，并运用了最新的图形技术，预计将在PC及新一代游戏主机上同时发行。新一代游戏主机指的是什么，Bethesda Softworks没有说明，不过在电玩杂志Game Informer10月号中，The Elder Scrolls IV: Oblivion有多达12页的介绍，我们在这儿终于找到了答案，新一代主机包括：PS3、Xbox2……这真是令人期待。

《莎木》之父现身天图发布会

■本刊记者 生铁

2003年才成立于上海的天之图公司是非常懂得引人注意的一家网络游戏运营商。在11月15日，天之图公司在北京长城饭店召开了发布会，正式宣布《天之游侠》进入内测阶段。在这次发布会上，天之图还宣布将和日本SEGA公司、韩国JC娱乐公司三方携手，合力推出《莎木Online》。本刊记者采访了莅临发布会现场的SEGA公司王牌制作人铃木裕先生。

《大众软件》：铃木裕先生，请问您对中国网络游戏现状是否有了解？

铃木裕：我比较了解韩国网络游戏的开发情况，做过研究，但对中国的同行还不是很了解。不过这次准备进入中国市场，对我是个很大的挑战。最初打算和天之图合作时，还有些担心文化背景上有问题，我原来以为中国公司的老板都是一些老同志，不一起喝酒就不能办成事，所以最初有点顾虑，但现在看来完全没有问题（笑）。

《大众软件》：您平时玩过哪些网络游戏？

铃木裕：我没有玩过网络游戏（过了一会儿，似乎铃木裕悟出了记者话中的含义，又通过翻译补充说），不过我的团队对世界上的网络游戏都做过研究，我知道类似《天堂II》这样的游戏好玩在哪里。世界上有两种厨师，有一种会很喜欢烹饪，也很喜欢享用美食。但我是那种对吃没什么兴趣的好厨师（笑）。我玩游戏不多，但是对自己游戏中所涉及的元素，比如中国武术和名胜我都了解很多，并亲自实地走访过的。

《大众软件》：什么初衷导致您决定开发《莎木Online》？在与韩国JC公司的合作中，您有绝对的决定力？

铃木裕：我是觉得《莎木》的世界观很适合做网络游戏，其实不仅是这次与中国、韩国公司的合作，平时在公司里开发产品，也有很多人提出很好的意见。

《大众软件》：《莎木》中有很大的格斗要素，是很需要操作技巧的，在《莎木Online》中这种操作是否会相对简化一些？

铃木裕：不会，它的操作比单机版还要多一些。

由于时间所限，采访仅限于此，不过从这些采访中，我们还是能看出很多问题，例如操作复杂的问题，是否能让支撑起中国网络游戏产业的“非游戏玩家”们接受？还有，该游戏画面非常精美，对电脑硬件的配置也将是一个问题。不过作为一款真正以中国现代社会为背景的硬派游戏，它也许可以对现在的网络游戏说：该是你们离开的时候了！



世嘉铃木裕与天之图及韩国JC联手打造《莎木Online》。

国内新闻

“GOQO国际媒体推介会”在京举行

“GOQO国际媒体推介会” 11月在北京520数码广场举行。“GOQO”是一项全新的互联网技术，它基于网吧局域网的环境建立，运用本地预缓存技术，不占用网吧出口带宽，只占网吧内部网络资源，在保障网络环境稳定的前提下，使影音和动画快速传输。“GOQO”将于近期尝试在网吧推广。

“联想锋行电竞明星挑战赛”开战

“联想·Gamespot 2004中国网吧之旅暨联想锋行电竞明星挑战赛”于11月10日在北京赛博数码广场正式启动。文化部、信息产业部、游戏工委、共青团中央有关领导参加了启动仪式。本次比赛指定用机是联想最新推出的采用AMD Athlon 64处理器的锋行K电脑。锋行K借鉴了赛车的设计理念，采用两侧开盖机箱，支持硬盘热插拔、多种CPU使用方案等个性化设计。本次活动于11月14日在全国正式展开，比赛项目为《星际争霸》和《魔兽争霸III》。本次比赛共分18个赛区，组委会将邀请本年度ESWC出线选手和其他知名选手作为擂主，接受各地电竞爱好者挑战，总奖金超过10万元。

北京巅峰竞技 GAMECLUB竞技社区开通



北京巅峰竞技科技有限公司在北京兆龙饭店召开了发布会，宣布GAMECLUB竞技社区正式开通。GAMECLUB是由中视传媒、北京巅峰科技以及北京华泰网通等几家公司联手运作的电子竞技娱乐社区，GAMECLUB社区集电子竞技娱乐平台、社区网站、论坛和配套赛事于一体，将首先在2004年年末推出“WCG季前赛”这样一个全新赛事。在发布会上巅峰竞技科技有限公司宣布和北京著名游戏战队MopClan签约，MopClan更名为Beta俱乐部，成为一支真正职业化的战队，并长期入驻GAMECLUB平台。著名职业玩家韦奇迪、马天元等人都在发布会上发表了自己的感想。

美版NDS现身国内，各地水货订购价格偏高

据了解，任天堂至今还没有在中国销售NDS的计划，但国内玩家还是通过水货渠道于北美版发布之日拿到了NDS。据悉流入大陆地区的NDS大多为套装，包括NDS＋试玩游戏＋正版游戏或NDS＋正版游戏＋游戏周边，流入的渠道大多为水货商从北美直接带回，或者从香港流入深圳，由于进货的渠道不一因此各地价格的差距超过500元人民币，从深圳传来的消息称NDS＋一般游戏＋周边需要1880元人民币并且有现货；而北京某渠道商给出的订购价格为：NDS＋试玩游戏＋正版《超级马里奥64 DS》套装2300元~2400元人民币，并且到货时间还不能确定。

《墨香》选中“美女作家”为形象代言人

《墨香》进入公测阶段，在此期间，腾武先行选定了这款网络游戏的代言人。但与一贯网络游戏选代言人的明星情

《幸福花园Online》定位中国市场

■本刊记者 心鹰


Dwango大阪开发部长
山口尚（Yamaguchi san）

2004年11月18日下午，第三波软件（北京）有限公司在北京金域万豪酒店二楼万豪庭举办了"《幸福花园Online》媒体见面会"。会上，第三波公司周董事长、Sammy公司AM营业本部部长Tsujii San、Dwango大阪开发部长Yamaguchi San依次致词，并进行了隆重的"切蛋糕仪式"，这标志着《幸福花园Online》在中国大陆正式开始运营。《幸福花园Online》原名"Strugarden"，是由日本Dwango公司研发完成的全新3D MMORPG游戏（其港台地区译名为"幸福Online"）。它采用全新开发的3D引擎并继承了Dwango公司一贯的风格，画面遵循温馨可爱的路线，承袭传统日式RPG的质感与画风，以中世纪欧洲风格的幻想世界为舞台进行游戏。值得一提的是，这次Dwango公司为了弥补以往作品在虚拟世界背景文化方面的缺陷，特意花费数年时间为此款游戏打造了一个庞大的世界体系，可谓用心良苦。

会后，记者对Dwango大阪开发部长Yamaguchi San（山口尚，此人曾担任《魔力宝贝——龙之沙漏》的开发工作）进行了专访。据山口先生介绍，《幸福花园Online》是由日本3家公司联合开发的，在游戏策划阶段，公司方面就把市场定位于中国大陆，所以在形象设定上更倾向于东方人的审美观念。游戏采用特有的"SSBS"（同步战略战斗）系统、与千变万化的"纸娃娃"系统、丰富的任务系统并称游戏的三大特色。此款游戏的3D引擎也是最新开发的，对玩家机器及服务器的压力相当低，据说在台湾省内测阶段，连拨号上网用户都能正常进行游戏。山口先生在采访过程中一直对此游戏充满自信，然而在被问及"中国需要借鉴日本游戏产业的何种经验"时，他竟出乎意料地摇头反对。他认为，中国网络游戏的迅猛发展，已经对日本游戏产业形成了一定影响，现在二者的关系已经从老师与学生转变为竞争对手。采访最后，山口先生宣布游戏于11月25日开始内测。



三方人员举行了"切蛋糕仪式"。



游戏造型Cosplay秀



结不同，这次是一位以写新武侠作品而声名远播的美女作家"沧月"。此人2001年底开始在网上发文，最初活跃于"榕树下"，后移居"清韵书院"、"四月天"以及"晋江文学城"。先以武侠成名，后转涉奇幻写作，2003年入驻"榕树下状元阁"，文章在网上流传广泛，拥有大量读者。

"唯晶宝贝"代言新游戏

据悉，寰宇之星已向唯晶科技高价购得"唯晶宝贝"的形象使用权，唯晶科技正式授权寰宇之星在即将发行的两款单机游戏产品《圣女之歌XP》和《独钓天下》的封面包装、说明书、光盘封面、及相关促销活动中，使用唯晶形象代言人"唯晶宝贝"婷婷的形象。唯晶科技运营总监周宏先生表示希望通过唯晶宝贝的健康形象，为广大玩家形象的诠释唯晶旗下游戏产品的绿色概念，他对唯晶与寰宇之星在市场层面的进一步紧密合作充满信心。

国外新闻

微软开发新型掌机"Gizmondo"



继索尼、任天堂后，微软也看中了掌机这块"大肥肉"，选择了英国游戏开发商Gizmondo并推出同名次时代掌机。现在已确定的作品则有《帝国时代》、《机甲先锋》与《潘特斯先生》（It's Mr. Pant s）3款。而目前微软电玩工作室还有2款口袋游戏名单，将会陆续搬上Gizmondo平台。其实早在Gizmondo之前，年初微软游戏部就曾与法国手机游戏开发厂商IN-FUSIO签订协议，预定把《帝国时代黄金版》、《疯狂城市赛车3》、《动物园大亨》等7款游戏改编成手机游戏。

魔兽北美公测结束怪物屠城

魔兽世界北美公开测试服务器在太平洋时间11

《封神榜》签约骏网

■本刊记者：司马平安

在《封神榜》的渠道选择方面，金山公司最终还是放弃了老朋友联邦软件而选择了骏网集团。在网络游戏异军突起的这个时代里，以网络为核心的新渠道战胜以店面为核心传统渠道已不是第一次了。即使昨天联邦曾已4000万的天价帮助金山走上了网游之路，即使今天联邦没有拿到《封神榜》的总代理并宣布不再续约金山网游《剑侠情缘-网络版》总代理，其代理资格将于2004年12月8日合同期满自动终止。11月24日，金山、骏网的签约仪式仍于北京柏彦大厦三层如期举行。金山公司副总裁王峰，骏网CEO吴洪彬均参加了签约仪式。同日，金山和骏网还在全国11个城市同时进行新闻发布。称："经过为期数月的谈判，国产网游大作《封神榜》总代之争尘埃落定，最终骏网开出6000万的天价夺得金山网游一卡通的销售总代权，创下业界网游授权金新高。金山新推出的一卡通充值平台，同时包括《剑侠情缘网络版》、《封神榜》及金山毒霸在线系列等相关产品。"

在笔者看来，这不是"6000万元"的胜利，而是网络营销渐显优势。金山公司表示："骏网与金山的合作，有着深层次的原因。骏网做为一家大型的渠道管理增值服务提供商，以雄厚的资本在北京、上海、广州、深圳、昆明、重庆、西安、武汉、济南、杭州、沈阳、成都等城市建立了全资子公司，形成了覆盖全国主要市场的强大渠道管理分销推广服务体系。而2004年骏网全力打造的骏网在线，建立了最广泛的线上渠道，完善了其整体渠道架构。专注专业的服务理念和渠道八方的渠道布局，也让我们感到骏网可以成为成为《封神榜》最有力的护航者。" P

KAMEX2004韩国游戏大展于11月25日开幕



为期4天的KAMEX2004韩国游戏展于11月25日在南韩首都Seoul的COEX会场开幕，每天的开放时间是上午10点到晚间6点。这次的展览仍以韩国新世代在线游戏为主，重点放在新游戏信息、玩家交流与B2B等等。主办单位表示，今年将更着重商务交流的部分，也会有韩国当地的游戏玩家社群参与和政府单位、游戏学校与游戏厂商的投入。今年是该展览的第十届，游戏博物馆是主题展区之一，它让参观者感受游戏的历史进程，包含各种平台、类型与重要作品，并在结尾带出未来的游戏科技。展览目前有规划在线游戏、单机PC游戏、TV主机游戏与手机游戏等类别。另外，并有游戏音乐的活动，演奏经典与未来的游戏相关乐章。

月18日下午8时（北京时间11月19日中午12时）关闭，这标志着魔兽世界完成测试，即将于23日开始正式运行。目前游戏中燃烧军团已经开始入侵各大城市，展开疯狂屠杀，大家甚至可以看到熟悉的恐惧魔王，虽然一点也不温柔……众玩家在SW（StormWind）的卫兵帮助下顶下了前两轮的攻击，无奈出现的BOSS越来越多，最后被全体"屠杀"。活动最后，暴雪宣布在11月23日凌晨零点举行魔兽世界发售及开发人员见面会，到时还有抽奖活动。

CAL-I第12赛季结束，WEW击败3D夺冠

WCG冠军3D战队在最后的冠亚军决赛上，输给了至今还没有在国际赛场跟人留下什么深刻印象的WEW枪下。新的CAL冠军诞生了，他们就是Weekend Warriors（周末武士）。这两支队伍曾经在好几个赛季前的CAL低级别联赛决赛中相遇，时隔多年但阵容并没有很大变化，最大的不同就是这一次WEW已经做好了万全准备具备了夺冠的决心。本届联赛到此全部结束，回想起来这是记忆中最为精彩的赛季之一，老牌强队宝刀未老，新兴力量敢打敢拼，给人们留下了很多经典的战役。

《TO星钻物语》亮相京城

■本刊记者 Littlewing



《TO星钻物语》开发公司Ntreev CEO金俊荣亲身上场Cosplay

11月17日，游戏米果公司和晶合时代主办的Q版网游《TO星钻物语》发布会在北京国际俱乐部举行。游戏米果为这次发布会进行了精心的策划，上至总经理张尧勇，下至游戏米果的所有员工，都穿上了游戏主题T恤衫，戴上假发，有的甚至Cosplay成游戏中的人物，在试玩体验区为来宾讲解游戏操作。同时，游戏米果对《TO星钻物语》的竞争对手作了详尽的分析，而且还将自己产品与目前市场正在运营以及即将运营的产品使用"Bartle游戏性理论"比较的结果公开，这些产品包括盛大的《冒险岛》、天纵的《天翼之链》、网易的《飞飞》、华宇光夏的《希望Online》以及《洛奇》、Mabinogi等，并提供了近百页的详细资料。虽然这样做难免会引起部分厂商非议，但对于与会者来说确实看到了不少"商业机密"。会后本刊记者对游戏米果总经理张尧勇进行了独家专访。2000年，张晓勇工作的美林集团投资华义公司200万美元，从那时起张晓勇开始关注游戏市场的潜力和获利性。张尧勇认为：游戏是艺术与科技完美结合的产物，同时网络游戏市场的迅猛发展也造就了创业和获利的大好机会。于是，他2002年进入华义公司，2003年创建了游戏米果。多年金融业的工作经验，使得他能站在宏观角度来观察环境变化和政策变化，更好地把握公司发展方向；同时在金融业的资金支持也令他对《TO星钻物语》的市场操作得心应手。游戏米果的定位是国际化的公司，而不止把眼光局限于国内。《TO星钻物语》于12月中旬内测，2005年1月公测。张尧勇对《TO星钻物语》信心十足，他表示，《TO星钻物语》的市场目标是平均在线人数超过50 000人，达到卡通类网游前三名。P

玩家在退化么?

■本刊记者 生铁

人类是否一直都是在进化呢?对此我表示怀疑。

从现在的玩家身上，我看到了某种退化。

因为玩游戏的时间太久了，渐渐忽略了玩游戏也需要经验这一事实。当电脑普及、身边玩游戏的人越来越多时，我才突然意识到，原来电脑游戏真的好复杂，真的不是上手就可以玩的，需要经验的积累。比如即时战略游戏的主基地概念、采矿的作用、还有快捷键，如果是第一次接触它的人，真的要适应很长一段时间。且不说这个，就是游戏Save、Load的概念，也需要新手去熟悉之。

想来想去，觉得游戏确实不是那么“好玩”的。连被当作家用电器卖的PS2都是8个按键，更不要说电脑游戏了。

从另一方面说，“游戏”本来就带有对心智和体能挑战的性质，即使是最简单的儿童游戏也是如此。电脑游戏则把这种考验提升到了一定层次，原因很简单，制作它们的人都是聪明的天才。他们要把自己的智力融合在游戏里，让玩家与他们的智慧结晶进行较量。当你费尽力量将一个游戏中的难题克服后，你仿佛会看到制作者或友善、或恶作剧的笑容。

在网站上，在论坛里，你常常能看到其他人的攻关方法和经验总结，还有一些另类的玩法，在提升了自己经验的同时还感叹于人的思维的多样化。

但是现在的新游戏论坛里，我们最常看到的另一类帖子都是什么样的呢?

“请问《半条命2》中如何拿到武器?我玩了半天都没有武器，只是走来走去，和好多人对话，请问怎么回事?”

“请问在《三国志Ⅹ》中如何完成酒店给的讨伐任务?说有个什么小孩的父母被害了，让我讨伐凶手，但讨伐谁都没说，到底讨伐谁?还是随便搞定一个就可以了?”

也许有很多朋友没有玩过这两个游戏，但是玩过的人一定知道我在讲什么。这些都是真实的帖子，而且类似这样的帖子在论坛里并不少见。

在玩过几个小时的游戏后，你进入论坛里，我发誓你决不是为了来看这种帖子的。

还是借用编辑蓝星的话说——拜托，请给点专业精神吧。游戏既是一个娱乐的过程，也是一个探究的过程。所有的游戏都有它的默认规则，那就是有唯一的通路可以进行下去，《半条命2》是有中文语音的，但即使没有中文语音，我觉得任何一个能上网并在论坛发帖、有基本电脑操作水准的人，或者说任何一个知道如何让角色在游戏中行走的玩家，都应该具备将游戏进行到能拿到武器的阶段。

而《三国志Ⅹ》的那个问题就更让人觉得憋火。这个游戏的“使用说明”是在运行中强制提示的。也就是说，即使你玩过了10遍，再重新玩第11遍时，它还是会提示你是否需要介绍游戏每一部分的功用和玩法。像提问的第2位玩家，不仅可以肯定他没有去学习这些玩法介绍，而且我相信他连游戏中的界面都没仔细看过。我真的不知道，一个人花了十几分钟时间去安装一个2张CD的游戏后，竟没有耐心到如此程度，这到底是为了什么?

“怎么安装?”“怎么造兵?”“怎么玩?”“怎么删?”……我被这些“怎么先生”搞得烦透了，索性关了论坛，继续去玩我的游戏吧!

又因为现在网络下载成风，使用盗版破解版游戏的玩家又特别多，这样一来，就更有好戏唱了!“怎么我竟下了18个RAR文件?”“游戏下载完了，可怎么装?”“怎么使用虚拟光驱?”所以每个新游戏出了，都会出个置顶贴，教你如何一步一步安装游戏。还起一些什么“重大发现!”“惊人正确安装方法!”“最终游戏安装法”等耸人听闻的名字，说明方法之细，惊天地泣鬼神，就差从电脑里伸出一只手来帮你操作了。

在写这一期批评前，我一直在问自己，是否对新玩家过于苛求了?任何时代都是有新手的，我们最初玩战略游戏的时候不是也不知道存盘么?或者我们是否可以说，我们已经在新一代玩家身上看到了盗版游戏和网络游戏的大行其道对单机游戏的损害了?

我一直不承认目前的一些网络游戏是真正意义上的“游戏”。网络游戏在国外是小众群体的游戏，但在我们这里，却成为了最大众化的……按照一个朋友的话说，一种电信增值服务而已。或许绝大部分的网络游戏都和盗版游戏一样，在一点点降低着我们的新玩家的素质。

写到这里，笔者又想，现在玩家的问题，也许根本就不是什么新一代玩家的问题，它背后也许隐藏着更深入的问题，新一代青少年似乎变得更为脆弱了。一个玩家在论坛上提问之后，继续在帖子里写道：“本人是新手，所以来请教!希望好心人可以告诉我!如果你觉得我的问题过于简单不想回答，我也没有办法，请你完全无视它!但你如果出言讽刺或者采取骂人不带脏字的手段攻击我，别怪我粗口辱骂你全家!”

“从网络游戏到虚拟社会”系列杂谈

■白玉盘

编者按：

从本期开始，我们将独家刊登游戏行业知名观察家白玉盘的系列文章《从网络游戏到虚拟社会》，白玉盘自1997年进入游戏行业，目前担任着成都市软件协会数字娱乐分会会长等多个职务。这一系列文章中的观点在国内尚属前卫，为大家提供了一个研究这个行业的崭新视角，希望大家喜欢。

一谈｜网络游戏，是一个错误！

救世主网络游戏大人，光临地球东方之后，作为单机游戏一脉相承，大家理所应当的认为，我们做的是游戏，我们玩的是游戏。但是……

我在这里，可以负责任的给大家说：搞错了！网络游戏，是一个错误！

人与AI、人与人

全球现在的网络游戏制作者和运营者，大部分都是以单机游戏时代过来的“游戏”思路，来指导着制作和运营。

但是，这从出发点上就错了，只有少部分人走在了正确的道路上，这条路最低层的路基，不再是用“游戏”铺成的，它用的是“交流”——网络游戏中，交流为王！

网络游戏从一开始，从内涵和形式，都不只是游戏，而是一种文化，一个虚拟社会的试验田。

“游戏性”，在网络游戏时代也是非常之重要，只不过它不再像单机游戏时代那样重要了，它排在了第二位，交流性，这才是网络游戏的主题。

单机游戏、TV游戏的起源，是早期电脑中非常简单的小游戏，它强调的是人与人工智能（AI）的对抗。

而网络游戏的起源，则是从BBS→论坛→mud→图形mud→网络游戏步步而来，这里发展的每一步，都是人与人交流方式的升级，它强调的是人与人之间的复杂交流。

话说从头

我是1997年从事游戏行业的，从1992年开始，一直被盗版压制着的游戏业，一批批的热情如火的青年，耗完热情后黯然退出，成为竖在产业发展史上林林的“革命英雄纪念碑”，能活下来成为先行者而不是先烈的极少。

所以，当网络游戏在1999年出现在眼中的时候，我几乎是本能的去关注，这棵有可能成为中国游戏业救命草的事物。从商业的角度来看，2000年上的时候，我就完全确认了网络游戏在中国巨大的商业机会，但是这是否只是一个暂时的机会，它在中国能发展成一个庞大而值得尊敬的产业吗？我那时还不清楚。

所以，从2000年下的时候，就开始进行各种各样资料的收集和分析，直到2001年上，整整半年多的时候，我了解、确定、清楚了：数字娱乐产业，而不是网络游戏产业，是一个值得投入千倍热情，就会发出万丈光芒的庞大的未来型产业，而在中国，数字娱乐产业正式打开大门，至网络游戏而起。

抛出来的砖

没有自己核心理论支持的产业，没有自己的脊梁，没有脊梁的产业，就算一时暴利，但不能一世发展。

我这个杂谈的整个主题是“从网络游戏到虚拟社会”，在这第一谈中谈的都是一些最基本的观点，目的也是想更多地分析一下我们产业发展的基础在哪里，提出一些产业核心基础理论方面的东西，抛砖引玉。

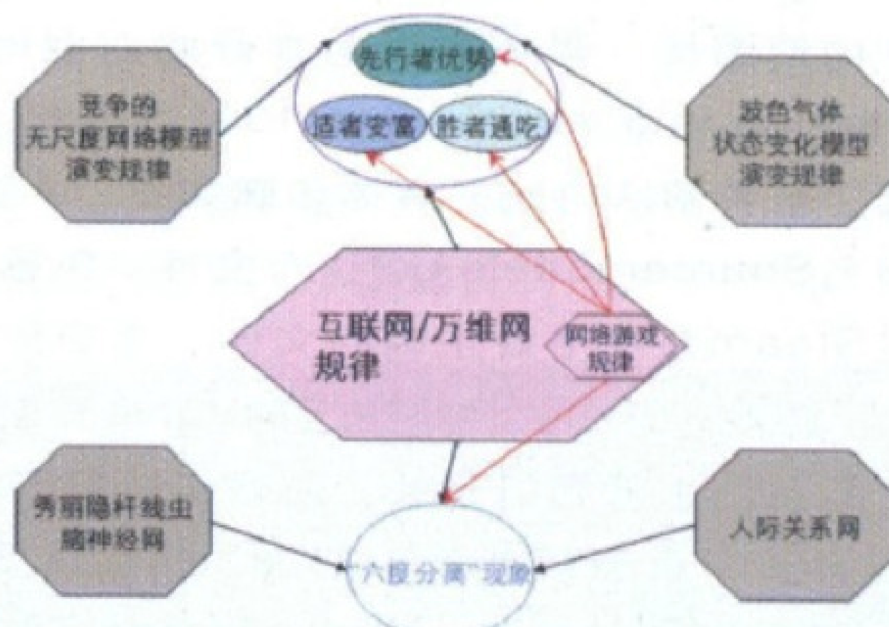
1、网游产业有自己的核心规律吗？

2、什么是数字娱乐产业的基础定义？

网络游戏产业核心基础图和解

网络游戏帮助中国撬开了21世纪主流经济之一数字娱乐产业经济的大门，欧美日是靠TV游戏、大型游戏机、PC游戏奠定自己数字娱乐产业的核心基础，东方、中国，则靠的是网络游戏。

下面是我在2001年底绘制的一幅网络游戏产业简单的核心规律图。就是这张图，还隐藏了一个核心观念：网络游戏是网络新经济中最符合其基本规律的事物，它必定也会是最早能引发网络经济暴利潜力的行业。



网络游戏核心基本规律图

这张图上涉及到的物理学、生物神经学、社会学的一些理论较复杂，在这里解释会让大家打瞌睡的，如果有朋友感兴趣，可以自己做一些查询，也可以给我来信讨论。

总而言之，这些规律最终得出了网络游戏产业一个最关键的商业特征：那就是“适者变富”的网络游戏企业的出现是不可阻挡的，而其带来的暴利特征也将会是不可阻挡的。

（未完待续）

3721上网助手本期木马及恶意网站播报

名称	类型	特点	危害程度
Trojan.QQPSW.EasyGet.f	木马	一个窃取QQ帐号、密码的木马病毒。	★★
Trojan.psw.mirhello.m	木马	一个盗窃网络游戏《传奇》用户和密码的木马程序	★★★
Trojan.PSW.Lmir.ip	木马	该木马会在后台运行，在内存中搜索游戏的进程，并将盗窃到的游戏账户以邮件形式发送出去。	★★
Trojan.Pass.PwdBox.b	木马	此病毒会将自己拷贝到系统目录下，并改名为“IExplore.exe ”，名字在结尾处多了一个空格，与Windows系统自带的IExplore.exe相近，用以迷惑用户，该木马会监控所有的窗口，窃取用户输入的密码并发送到指定邮箱中	★★★

本期恶意网站举报排行榜：

网站名称	URL地址	举报量
about:blank Trusted Start Page	alfind.info/	18801
CastleCops"Spyware Problem	ssearch.biz/?wmid=1010	6305
我爱寻找	alfind.info	5032

间谍软件名称：Trojan.PSW.LMir.ou.enc
病毒类型：木马病毒　危害程度：★★★★

病毒特点：该木马使用Delphi语言编写、UPX压缩，会窃取网络游戏《传奇》的相关信息。病毒运行后将自己复制到系统目录下，并命名为svch0st_.exe，该木马会使用鼠标和键盘钩子，试图窃取游戏《传奇》的帐号信息，并查找杀毒及安全软件进程，进行结束操作，其中包括SymantecAntiVirus企业版、江民杀毒软件KV2004、天网防火墙个人版、天网防火墙企业版、瑞星杀毒软件、木马克星、EGHOST、MAILMON等。

间谍软件名称：Trojan.PSW.LMir.if
病毒类型：木马病毒　危害程度：★★★★

病毒特点：这是一个盗窃网络游戏《传奇》用户密码的木马，该木马终止反病毒软件，包括天网防火墙个人版、天网防火墙企业版、木马克星、噬菌体，查找用户机器信息，包括服务器、用户名、当前密码、新密码、附加信息、计算机名、操作系统等，并发送到指定位置。

■类型：第一人称射击 ■制作：Valve ■发行：VU Games ■推荐度：★★★★★
■系统配置要求：最低P4 1.6GHz CPU、512MB内存、至少4.5GB硬盘空间、支持DirectX 9.0b的显卡（显存不少于64MB）、Win98以上操作系统

Half-Life2 生存还是死亡——《半条命2》初体验

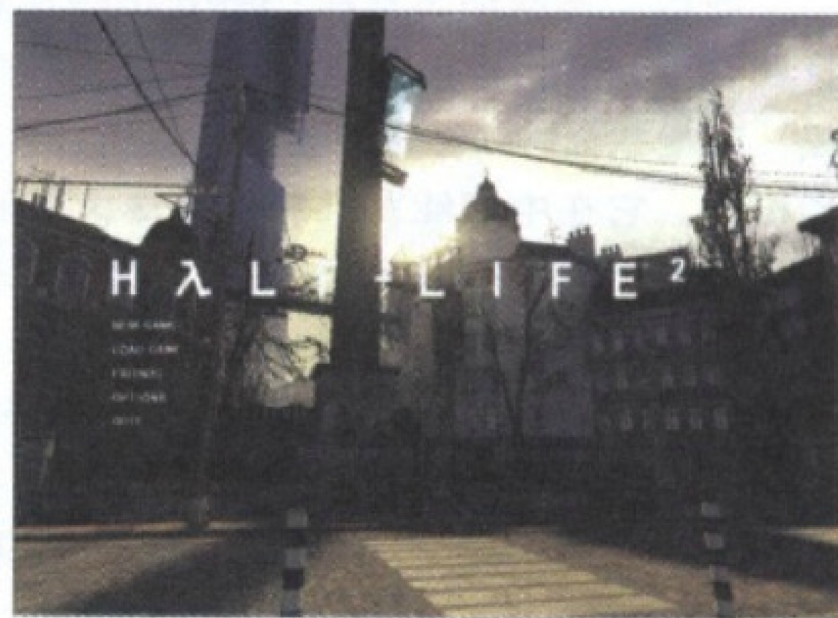
■晶合实验室 Sir William

生存——游戏的唯一目的

美国西雅图时间2004年11月16日凌晨0时，即北京时间2004年11月17日下午16:00，跳票数次，又经历了源代码泄露风波的Valve游戏大作Half-Life2（中文译作《半条命2》，以下简称HL2）终于正式对全球发售，同时在Steam系统上对已付费购买的用户进行解封。正式发售的是英文版本，中文版本的发售时间尚未确定。此时离《半条命》（Half-Life）的发售已经过去了6年之久。6年，意味着单机游戏称王的时代已经过去；6年，意味着网络游戏在中国从萌芽到盛行。而现在HL2继Doom3之后推出，似乎掀起了一股单机大作回归的浪潮。有趣的是，在正式发售期之前，在国外已有不少零售商提前销售到货的HL2，并且已经得到了玩家和GameSpot等游戏大站的确认，而Valve对此事件并未发表任何官方看法。

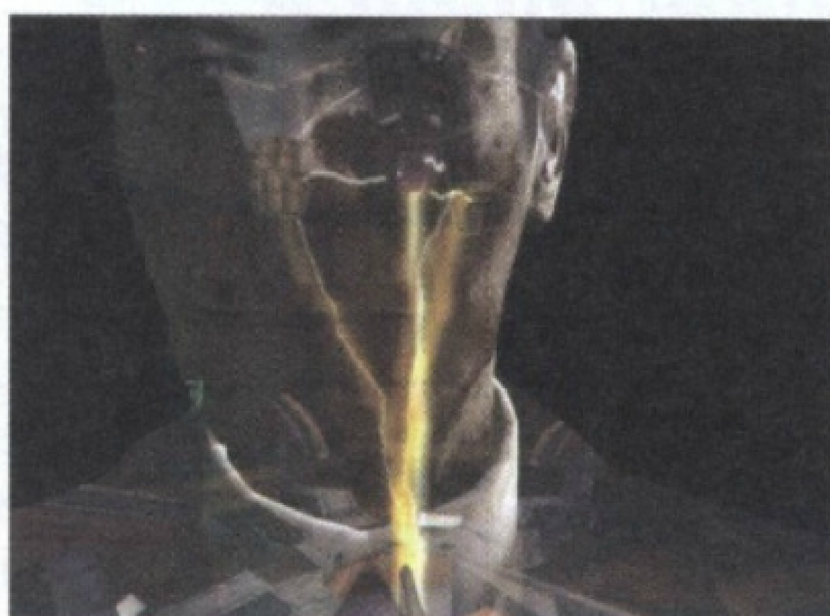
游戏发售后，部分玩家在迫不及待地开始游戏时，不约而同地受到了Bug的困扰。具体表现为当开始游戏时，屏幕却出现如下提示："Map Version is 0, expecting 19"。为此，软件开发工程师Erik Johnson提出了一种解决办法。具体步骤如下：1.进入SteamApps目录；2.找到并重命名Sourcemodels.gcf这个文件；3.重新启动游戏。这样游戏就会重新通过Steam系统下载正确的文件，希望能借此帮助玩家解决该问题。

游戏一开始，便是熟悉的Valve界面——一个人脸的画面，左眼镶着一个红色的水管阀门开关。游戏初始界面的画面效果已经非常惊人，主控制界面和《反恐精英——起源》（CS:Source）没有什么区别，只少了"Report Bug"和"Vedio Stress Test"选项。由于CS:S采用的是HL2的引擎，且先于HL2发售，所以HL2的控制菜单和前者一样。进入游戏后首先面对的是一张人脸，其精细程度甚至连脸上的毛细血管和胡茬儿都看得一清二楚。可以自由操控的时候，玩家已身处城铁的一节车厢里，和玩家在一起的还有2个身穿囚服的男士。下车后来到一个车站，站在月台上，空中立刻飘过来一台视网膜识别检测器对玩家进行拍照。车站远处的大屏幕电视上，一个老者正在面无表情地致



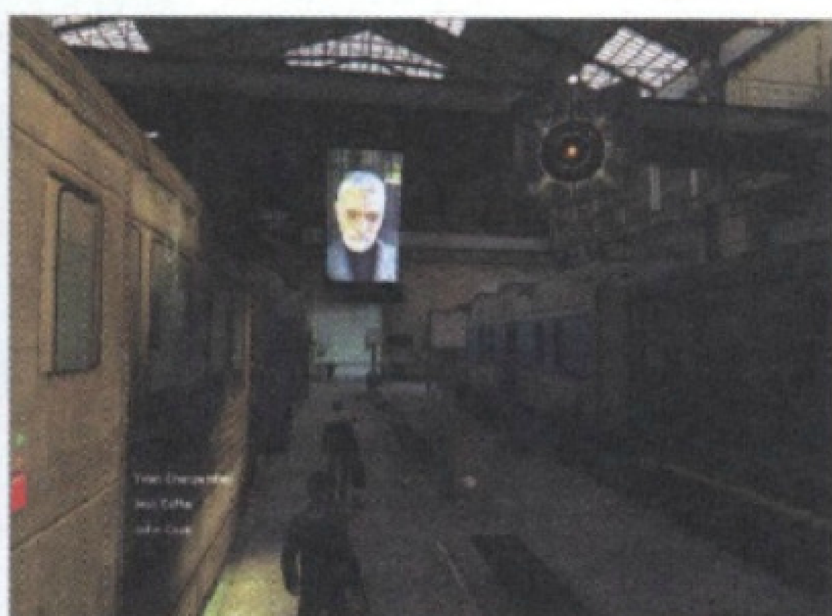
游戏初始画面已经很吓人了。


逼真细致的人物表情。


过渡效果很惊人。


残破的城铁。


沙发的贴图没有棱角，很圆润。


即使是远处大屏幕的人脸效果也很逼真。


远景的烟囱立体感十足。

词：“欢迎各位来到17号城市……”守卫可不是能随便乱碰的，否则你会遭到他们毫不客气的推搡和手里电棒的殴打。这样的环境下，除了反抗、脱逃和革命，还能有什么选择？

开始时笔者只有一根作为救命稻草的铁钩，而且还是到特定的场景由别人丢过来，才能拿到。游戏中用“E”键拾取物品并且驾驶车辆的功能依然存在，其他的基本功能键位和前作以及CS基本没有区别；也可在控制台输入指令，独立绑定各种快捷键。不过蹲姿行进的速度比CS中快，而且连续跳跃过程中不会出现CS中那般接近于真实的停顿。

借助HL2的全新引擎，游戏画面变得格外生动、美丽和精致。如果说在CS:S中，简单的地图场景不足以展示其引擎的强大，那么在HL2中，世间种种都表现得极为贴近真实。至此笔者再也没有怀疑Valve的能力。在特效全开的情况下，城铁里的沙发、车站里的铁丝网、远处的大屏幕电视、甚至视网膜识别检测器都是那么的逼真而精细，连墙壁上的划痕都没有丝毫生涩和突兀的感觉。视角跟到建筑物内部，光影效果的处理也非常自然；与电灯的距离发生变化时，能明显观察到灯光的亮度也会发生改变。同时场景内固定的不同物品、不同人物，也会因为距离光源的远近而表现出不同的亮度；在饮料机里拿到的圆柱形饮料罐线条圆润，不再是那种有棱有角的多边形。与其说进入游戏后笔者是在玩游戏，不如说笔者是在随着视角的变化，慢慢地鉴赏一件艺术品——一切的细节几乎无可挑剔。

再次来到室外，建筑物和环境的整体效果也是栩栩如生。建筑物的立体感清晰，层次分明，色调自然；街边墙角的植物线条流畅，连树皮的渲染都有了立体的感觉。此时天空场景虽然变得不像以前那么生硬呆板，但总是缺少变化，不那么令人满意。

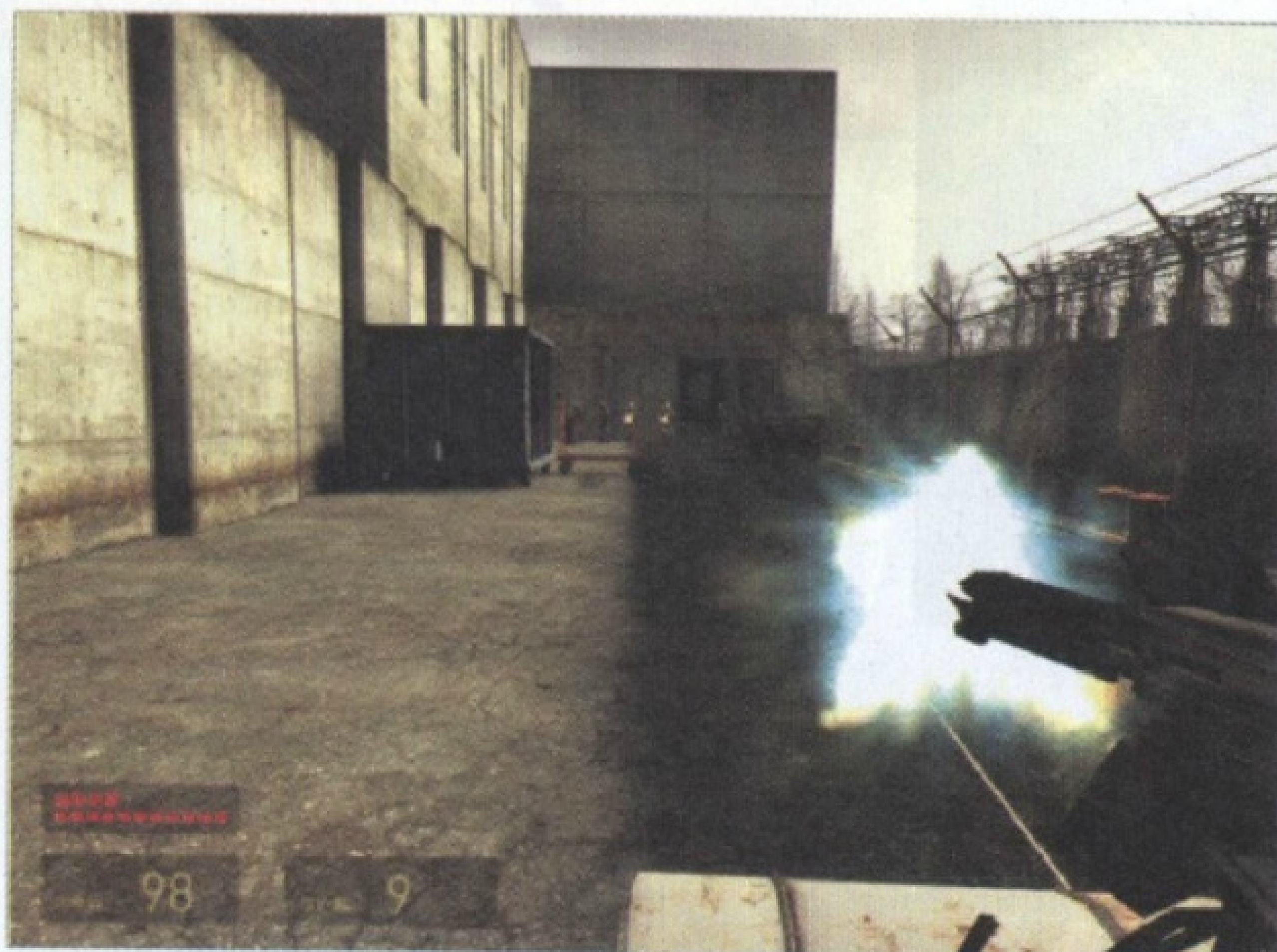
HL2中，需要大量即时演算表现的效果处理得非常好，例如水面和火堆。波纹和溅射效果都很逼真，只是在音响效果上，听起来有些“干燥”；但在定位的表现上还是比较准确的，连迎面而来的风声都能听出风向的变化，前提是玩家的耳机要足够好。

另外要强调的是，HL2已经为不同地区的玩家在游戏中加入了不同语种的配音和文字显示。如果玩家采用中文界面的Steam系统进入游戏，那么游戏中的所有语音会全部由真人中文配音完成。而且声音和场景结合得非常好，在语态、吐字、叙述的把握上显示出很高的本地化水准，让笔者仿佛置身于中文配音的电影大片之中。只是Steam界面由英文切换到中文后，必须在线下载更新HL2的中文语音文件。下载过程十分漫长，有可能长达数小时。而且即使加载中文语音文件后，游戏中仍然有不少地方的“汉化”工作没有做好——说英语的NPC确实不在少数。

在对物品或设备的操作上，基本上是“E”键拾取或者操控，然后鼠标控制投掷/安放高度，右键进行投掷或安放。笔者一时好奇，拿起易拉罐投掷守卫，结果身上挨了好几棍子。操作设备时，例如开车，“E”键相当于点火，然后用基本的行动键控制行进和方向。驾


火车站的钢架，整体色调和谐。


注意地上瓶瓶罐罐的受光面，观察其光源变化带来的不同效果。


豪快地用机枪进行扫射，枪火效果华丽。


驾驶摩托艇驰骋。

驶车辆和船只的感觉是不一样的，车辆感觉更颠簸一些。现实中晕车的笔者“驾驶”了10分钟车后，就跑到洗手间的洗漱池去呕吐了……但笔者居然在游戏中不晕船。在射击上，自身中弹的方位效果体现不是很明显。例如敌人从自己左前方的楼上射过来的子弹，在屏幕上只体现为左边红光闪烁，需要花费精力去辨识和判断。而射击敌人时，个人感觉，是否打头对伤害效果影响不是很大，可能因为是近战的缘故。另外，移动式的呼吸效应和枪械的后坐力对射击精度影响不是太大，只要稍加控制便可熟练。如果说非要有什么不利因素会妨碍游戏的顺畅进行，那么便是硬件的制约。

死亡——不折不扣的硬件杀手

游戏过程中笔者使用了P4 2.8GHz CPU、512MB DDR400内存的基本平台，操作系统为Win2000；显卡分别采用GeForce4 Ti4200（64MB）、ATI RADEON 9800 Pro（128MB）和GeForce 6800（256MB）。结果在1024×768分辨率、16位色的同一场景下（选取完全静态场景），特效全开的话，Ti4200立刻被“枪毙”。最高13fps、最低2fps的成绩，用“惨不忍睹”来形容一点不过分。RADEON 9800 Pro平均有6X～9X的fps，但跳跃幅度太大，最高可稳定在107fps（玩家完全静止，不发生任何移动和转向的情况下，下同）。GeForce 6800比RADEON 9800 Pro稍微强一点，8X～9X的fps已经让笔者满意，最高145fps的数据说明此时画面极为流畅。这还只是没有发生战斗时的测试结果。在驾驶车辆过程中，要是同时遭受敌方行动单位（如直升机）的攻击，fps将会大幅度下降。

事实上，无论使用哪块显卡，在进入游戏过程中，将数据从硬盘读入内存的时间是一样长的，也就是说瓶颈依然集中在内存传输带宽和CPU的浮点运算能力上。大量的光影效果、即时渲染、场景细节和运动中的物体位移计算，是导致瓶颈的主要原因。另外，GeForce4系列显卡不支持DirectX 9也占部分因素。要流畅地玩HL2，除了显卡要好，1GB内存是必不可少的。HL2已经和Doom3一样，成为名副其实的硬件杀手。由于内存的不足，加载游戏时消耗了很长时间不说，笔者在游戏过程中还会莫名其妙地被踢出游戏。疑惑之下一摸CPU散热片，差点没把自己给烫伤——难道竟然是CPU过热导致退出？更换了CPU风扇后，问题再没有发生过。如此苛刻的硬件要求，相信会让不少玩家痛不欲生。

总结

领略了CS:Source和DoomⅢ的“恐怖”后，笔者原以为自己的承受能力已经达到了极限，但在玩了HL2之后，我才知道它可以宣判现在几乎所有顶级硬件设备的“死刑”。我们在游戏过程中可以努力求生，积极向上；而在游戏之外，我们的机器只能接受越来越苛刻的游戏所宣判的“死刑”……


过道的光源效果层次分明。


日光灯和灯泡的光照强度是不一样的。


机器的仿旧感十足。

■类型：第一人称射击 ■上市日期：2005年1月17日
■制作：Destineer ■发行：Global Star Software ■推荐度：★★★★

近距离作战——先发制人
Close Combat: First to Fight

■北京 Fas

《近距离作战——先发制人》是一款在美国海军陆战队指导下开发制作的动作类3D主视角射击游戏，它将作为训练模拟软件为美国海军陆战队所使用。

《近距离作战》是很多玩家都非常熟悉的名字。迄今为止，该系列游戏已经先后推出了5部作品。前3部作品由Microsoft发行，而后2部作品《阿登反击战》（Battle of the Bulge）和《诺曼底登陆》（Invasion Normandy）则转由Ubisoft发行。如今，游戏的发行权再次移交到Take2手中，并被指定由Gathering先后发行《近距离作战》系列最新作《先发制人》和《红凤凰》（Red Phoenix）。不过，自从1996年以来，有一件事情是没变过的——游戏的开发者始终是Atomic Games。从最初开始，Atomic Games便一直控制着游戏开发制作的脉络，并且创作出全部战略类《近距离作战》系列产品。现在，Atomic Games再次向前迈进一步，准备继续推出战略类新作《红凤凰》，同时他们开发的第一款主视角战术射击游戏《先发制人》也在紧张的制作之中。

当然，由于Atomic Games是第一次制作主视角射击游戏，因此并不是每件事情都亲历亲为。他们联系了另一个游戏开发小组Destineer，请他们来完成游戏制作的主要工作；而Atomic Games的总裁Keith Zabalaoui则作为《先发制人》的监制，以确保本作继承《近距离作战》的游戏特点和风格。

在《先发制人》中，玩家将带领具有丰富经验的海军陆战队战斗小组，于2006年的中东战场上进行一场激烈的战斗。由于游戏将作为美国军方的模拟训练软件，战斗的真实性是至关重要的，因此Destineer和Atomic与曾经参加了阿富汗和伊拉克战斗的海军陆战队第一远征军（First Marine Expeditionary Force）的海军陆战队员紧密协作，共同打造游戏。游戏中AI的团队表现非常抢眼，作战小组中电脑控制的每个队员都身负特殊的任务。玩家不必时刻控制着他们的行动，他们将如同真正的战士那样对自己周围的环境作出反应；当遭到敌人袭击时，无需玩家下达指令，他们会自动根据实际情况予以还击。此外，游戏的另一个特色在于作战小组可以请求支援。例如，当玩家或其小组成员在敌人的交叉火力下既不能前进又无法后退时，可以请求直升飞机、迫击炮或者坦克的支援，同时其他的海军陆战队小组也有可能赶来帮忙。





在游戏图像方面，Destineer采用了自行开发的3D图形引擎以及纸娃娃（Rag Doll）物理学引擎，为玩家带来了极为真实的游戏画面，特别是游戏中的人物角色看起来尤为逼真。目前，游戏能够以每秒30帧的速率运行，并且将支持480p宽银幕和杜比5.1声道环绕声。

乍看之下，《先发制人》作为模拟现实的团队军事战术射击游戏，颇具赶超同类知名游戏《全方位战士》（Full Spectrum Warrior）的潜力。不过，最关键的还在于游戏中小组成员的AI和敌人的AI是否能够发挥得淋漓尽致，以及战术模拟特色是否能够被完美地表现出来。如果Destineer能够真正做到的话，那么《先发制人》将是一款会受到无数军事类游戏玩家追捧的经典之作。

■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年第4季度
■制作：Nexon ■运营：世纪天成 ■推荐度：★★★



洛奇 Mabinogi

■福建 阿寒

"Mabinogi"一词衍生自北欧古代吟游诗人所流传之曲名，其故事背景是以北欧的CELTS族神话为基础构成的中古幻想世界。由太阳神眷顾的这个世界原本和平幸福，只恨宁静被魔族的侵入而打破。而你作为勇者融入这个历尽沧桑的美丽世界，无论是经受魔法学校的洗礼，享受成长的冒险旅行；或是培养造就梦中的另一个自己，建立独具魅力的城堡，直至击溃魔族，一切皆有可能，只待你去创造。

老实说RPG玩多了，看到这样的设定感觉老土得掉渣，不过延续这个世界观的构架，游戏的主题并非常见的大战争小战斗，相对地把重心放在虚拟生活中追求实现自我的美好目标上。对于习惯了《传奇》等一脉相承之PK情结的国人而言，如此定位的游戏能否广获青睐，是很考验代理商运作水平的。

话说回来，上述设定显然对MM更有吸引力，这就够了。MM来了还怕没有GG不成，这就是为什么有人说引导一个主妇热爱足球等于引导了3个人。以史为鉴，MM容易接受的《石器时代》和《仙境传说》，在国内都创造过红得发紫的高峰；走可爱路线，Nexon从善如流，将《洛奇》从头到尾武装得可爱到极限。

比如画面，人物与场景均贯彻可爱型的画风，配合卡通渲染和远景雾化的处理，使玩家身临其境于童话世界般的氛围里。卡通渲染现在不新鲜了，单机的如《波斯王子——时之砂》和《忍者神龟》，网游的如盛大开发的2D《梦幻国度》都采用了这个技术，不过用在全3D大型多人在线上倒是罕见，多少有些作为卖点的价值。而远景雾化配合天候无缝过渡的表现甚是诱人，从游戏截图中可见一斑。达到如此唯美的画面效应，Nexon自主开发的高速3D引擎Pleione功不可没；该引擎还可清楚地体现出人物成长乃至体型的变化（例如游戏里面鸡蛋吃得太多会发胖）。值得一提的是，这款引擎设计时进行的专门优化，保证了相对配置偏低的机器亦可使该游戏流畅运行。

如今网游有同化倾向，PK、公会战、攻城战、种族战、换装、技能树、表情、社会配合经济生产、任务等系统屡见不鲜，再拿来当噱头炒就很难吸引玩家了。还好，《洛奇》在游戏系统方面有自己独到的特色。

先说"称号系统"，如果你才华横溢英姿勃发，完成了一件很了不起的事情，那你的名字前就能选择性地自由冠上系统封给你的称号（附加属性）。例如"10岁就杀熊"，表示该玩家10岁就屠宰了一头可怜的熊（算是游戏中挺强的野兽了）。冠上这个称号的效果是，玩家除体力外全部能力+5。再如最后一击摧毁封印石、打开新的冒险区域的玩家将会得到全服独一无二的称号，这也许比极品装备更诱人。再极品的装备都可能再爆，称号却永远只有一个。

再说"作曲演奏系统"，运用类似手机铃声编辑的方式，在你购买乐器及空白乐谱后，可以将玩家喜爱的曲子自由谱上，藉乐器演奏出来，在你周围的玩家都能听到。高级别的谱曲技能可以让乐谱长度增加，使用更多和弦以及具有更丰富音色的乐器演奏，像真正的吟游诗人一样。

幻想故事世界的故乡古代北欧，吟游诗人传唱和歌颂的美丽童话。《洛奇》是否能够将可爱路线的网游再次推向高潮，尚未可知。但它翩然以今年韩国Gamemeca网站10月公测排名NO.1，韩国Onplayer杂志10月网游排名NO.1之姿飘落国内，无疑是值得殷切期待的佳作了。





■类型：大型多人在线 ■上市日期：2005年春 ■推荐度：★★★
■制作：宏象网络科技有限公司 ■运营：宏象网络科技有限公司



仙界传——Q神榜

■北京 粉丝

取材于中国古代神话传说的游戏，无论是单机的还是网游一直都受到国内玩家的青睐，《仙界传——Q神榜》也是一款以《封神演义》、《山海经》这些耳熟能详的神怪著作为基础的网络游戏。

公元前946年，魔族蚩尤蠢蠢欲动，殷纣及108正神轮回转世到人间，第二次仙魔神三界大战就此展开。中土大地遭受惊世浩劫，100年前封神计划的真正目的随着故事的进行被逐渐揭开。纣王、姜子牙、妲己、原始天尊等众多角色一一现身，他们之间不为人知错综复杂的关系，也将随着玩家在游戏中的冒险而逐渐浮出水面……

了解中国古典神话传说的玩家都知道，几乎每一个神仙都有自己的神兽。例如杨戬的神兽是哮天犬，闻太师的坐骑是墨麒麟，黄飞虎有五色神牛等。在《仙界传——Q神榜》（以下简称《仙界传》）中，玩家就可以看到这些以前只存在于传说中的神兽的身影。

玩家可通过完成任务和交易的方式获得神兽蛋，通过孵化后得到神兽。孵化后的神兽一开始是幼兽，可以放出来观赏，不具备如战斗等其他能力。玩家要精心喂养，小兽才会慢慢成长。当小神兽成长为成年兽时，按照种类不同有3种发展方向。一是可以变为玩家的坐骑，玩家可以骑上自己驯养出的超级可爱神兽遨游仙界；二是可以为玩家在指定区域自动探索合成素材，成为专业的素材探索神兽；三是可以将玩家瞬间传送至游戏世界中的任何地点，成为任意来去的传送神兽。探索神兽和传送神兽不能作为坐骑使用，不过它们会一直跟在主人身后。上面所提到的3种神兽都具有战斗能力，会在危急时刻帮助玩家脱离险境。

玩家级数达到一定程度后，就会触发游戏中的任务系统，并通过各种任务或者交易得到神兽蛋。在玩家物品栏中设有专门孵化器，玩家可将神兽蛋放入其中进行孵化。如果玩家长时间不上线进入游戏中照料神兽蛋，神兽就可能胎死蛋中。孵化出的神兽属性是随机的，属性好的神兽孵化概率相对比较低。在其孵化过程中，玩家在蛋上放置不同属性的卡片，就可以修改孵化中的神兽属性。

《仙界传》中所有的武器、装备、弹药、法宝等物品，除了可以在专门的店内向NPC购买外，玩家也可以自己合成。玩家在创建角色时，会获得一项生产技能。该技能可以在武器锻造、装备锻造、弹药锻造和法宝锻造中选择任意一项，进入游戏后，玩家就可以随心所欲地制作自己所需的物品了。

游戏中，不论玩家是完成任务还是打怪物拣拾掉落物，都不会获得完整的物品，只能拿到物品的零件，然后再根据玩家在游戏初期所选择的生产技能，所具备的合成物品的能力、NPC的介绍，将正确的物品零件放在合成器中进行合成。虽然在商店里可以购买到装备，但是属性好的极品装备只能通过合成得到。

在《仙界传》中，还有一样关键道具——道符，玩家可以通过战斗、交易和完成任务获得。道符的作用有两类：一类是封印道符。它可以将游戏中被制服的怪物封印入道符中，成为自己的战斗武器。当再遇敌时，玩家可以将用道符封印的怪物召唤出来，帮助玩家参与战斗。第二类是技能道符，包括飞行技能、隐身技能、透视技能等。藉由这些技能道符，玩家可以获得多种只有神仙才具有的能力。这些道符都具有一定的属性，可以将它们贴在游戏的物品上改变其属性，以提升其战斗威力。

《仙界传——Q神榜》除以上的特色外，画面音乐也可圈可点，相信能够给玩家带来不一样的“仙界”传说。



上市游戏热报

■晶合实验室 fly

本月不少超级游戏大作浮出水面：跳票和期待已久的《半条命2》（Half Life2）、画面让人晕眩不已的《极品飞车——地下狂飙2》（Need for Speed Underground 2）等。极品游戏有了，精品游戏自然也不少：《重返神秘岛》（Return to Mysterious Island）、《犯罪现场——迈阿密篇》（CSI：Miami）、《太空拦截机——自由计划》（Space Interceptor：Project Freedom）几个同类游戏中的佼佼者也被放了出来。当然，什么时候都会有些粗制游戏垫底，本月也不例外。

北极特快车 The Polar Express



类型：动作冒险
制作：Blue Tongue
发行：THQ
上市日期：2004年11月5日
推荐度：60

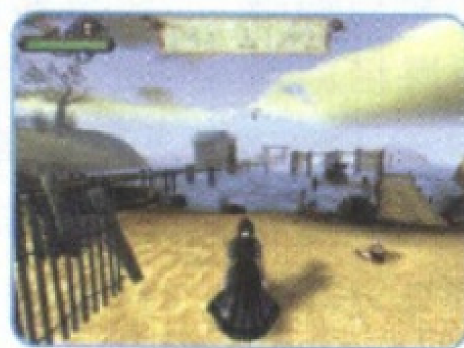
类似《哈利波特》的动作冒险游戏，走的也是由电影改编为游戏的老路。但既然原作电影没有《哈利波特》名气大，游戏自然也不可同日而语。画面颇有些粗糙，人物动作也显生硬，缺乏对故事背景了解的玩家，尤其是非英语系玩家接触到游戏更会丈二和尚摸不着头脑。因为游戏居然在介绍剧情时没有字幕，无论如何，这都算是个不小的失误和遗憾。没有剧情的代入感，游戏就只能让玩家硬着头皮玩了。看着画面中纯真的孩子却有一张由于贴图问题而阴晴不定的脸，怎么看都颇有些可怕。

重返神秘岛 Return to Mysterious Island

类型：冒险解谜
制作：Kheops Studio
发行：DreamCatcher Interactive
上市日期：2004年11月4日
推荐度：80

解谜游戏中的代表作之一。画面精细，制作优良，谜题设计得也很有特点。笔者虽不是解谜游戏的爱好者，但也饶有兴趣地在游戏中玩了个把小时，直到过了第一小部分。其实很多解谜游戏的通病很明显：重要道具和地点明显与背景分离，不用晃动鼠标仅凭肉眼即可知道画面中哪个可以拿起来，哪个只是背景。道具组合笔者很喜欢——这才是真正的解谜呢，不光谜题要让你想破头，道具组合的多种花样也要你费些功夫。只可惜，还是老毛病，这类游戏只能玩一次……

雷蒙斯尼奇的不幸历险 Lemony Snicket：A Series Of Unfortunate Events



类型：动作冒险
制作：Activision
发行：Activision
上市日期：2004年11月11日
推荐度：60

看到游戏中的女孩笨拙地蹦蹦跳跳，笔者脑海里瞬间冒出了无数恐怖片中的女子形象。《午夜凶铃》？《咒怨》？《笔仙》？《驱魔人》？总之跟在小女孩后边的追尾视角让笔者越发觉得汗毛直竖，只想让女孩转过身来看看脸。但恐怖的是，你永远也转不过来看到她的脸。哦，天哪！诸位玩家不要有先入为主的概念。虽然女孩穿着黑色中世纪风格的冷色外袍，虽然女孩在跳起来的时候都要垂着头，但请相信笔者，人家小女孩还是很清纯可爱的，还是很聪明活泼的，还是很可怜寡欢的，千万不要被笔者的言辞令你在玩游戏时感到毛骨悚然……

半条命2 Half Life 2

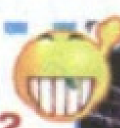


类型：Action
制作：Valve Software
发行：VU Games
上市日期：2004年11月16日
推荐度：95

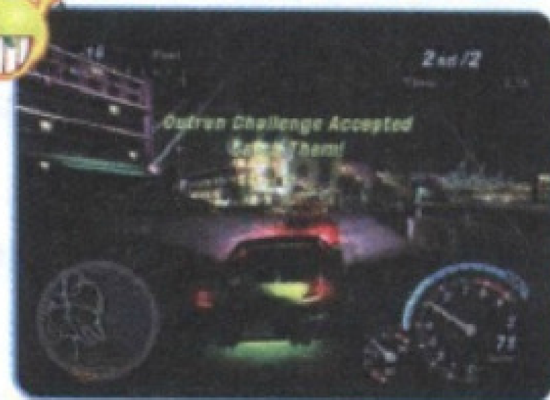
无需多言，就让我们豪快地来战吧！



极品飞车——地下狂飙2 Need for Speed Underground 2



类型：赛车
制作：EA Canada
发行：Electronic Arts
上市日期：2004年11月10日
推荐度：90



一个字：炫！两个字：真炫！三个字：太炫了！炫到效果全开时笔者的机器跑不动，炫到笔者专拣灯火辉煌的路绕远跑。可是赛车炫是炫了，城市也辉煌了，Show Girl的质量却"飞流直下三千尺"，NPC汽车只比砖块多贴了一层膜而已。开放式的城市地图算是一个创新点，隐藏在其中的改装厂也算有新意，学足了GTA，可人家GTA还有点有意思的任务。本作在保留其一贯华丽的基础上，加了开放地图的特色设计，但其他的，只能说是在退步。虽不是很明显，但在细节处理上颇给人以糊弄事的感觉。

犯罪现场——迈阿密篇 CSI：Miami

类型：Adventure
制作：369 Interactive
发行：Ubisoft
上市日期：2004年11月19日
推荐度：70

连续剧很好看，笔者是一集不落，但这游戏就一般般了。刚从《重返神秘岛》的精致画面中出来，本作的画面水准就颇有些让人不敢恭维了。当然，破案才是第一位的，收集现场证据、证人证言，分析、化验，思索每一条线索、每一处细节，游戏在尽量拟真。但拟真带来的结果是繁琐，让我想起了早期《福尔摩斯》系列中用各种化学药水检验证据的复杂情形。对游戏笔者没有深玩，前几代也没有过多接触，不知道是否有解剖尸体这项内容。要是有的话，那可真的好玩了……



木星计划
Nexus：The Jupiter Incident



类型：即时战略
制作：Mithis/HD Interactive
发行：VU Games
上市日期：2004年11月5日
推荐度：70

初玩时颇有些没有头绪的感觉，游戏从20XX年讲到21XX年，大半个世纪的人类如何苦苦发展的历程，从爷爷讲到爸爸，再从爸爸到自己，然后你再扮演旁白者的孙子去战斗。你的父亲？已经战死了——哈哈，这是笔者杜撰的，游戏剧情并不真的是这样。总之这个游戏很像《家园》，只是操纵稍显复杂，而且游戏采用的是2D空间背景，造成舰艇在宇宙中的定位比较困难。令笔者无法想象的是，到了21XX年，怎么还在用太阳能？且不说这宇宙航行中能有多少颗像太阳般的恒星发光供你使用——大部分宇宙航行都是在黑暗中进行的，难怪会被外星人打败。

太空拦截机——自由计划
Space Interceptor：Project Freedom



类型：Strategy
制作：City Interactive
发行：Merscom LLC
上市日期：2004年11月20日
推荐度：80

这款游戏让笔者想起了《自由枪骑兵》，只不过《自由枪骑兵》让你能感觉到自己是在控制一艘飞船在宇宙中穿梭；而这款游戏却让笔者感觉是在操纵一个固定炮台，没有运动感。难道第一关就是在炮台里边？但这360°球形环绕射击却也不是一般炮台能做得到的呀！控制上感觉灵活得过了头，看着敌人在眼前一晃而过，返回去找又一晃而过，来回折腾你自己也被打得差不多了。因此，建议玩这个游戏前，先把鼠标灵活度调低点。如同《木星计划》，不能忍受在宇宙这种真空环境中传来激烈的爆炸声，不过要真做到静寂一片，这外太空游戏就没法玩了。

版面有限，以下游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。

超人特攻队	风火轮赛车	脑力元素	吸血鬼——避世之血族	亚历山大大帝	过山车大亨3（繁体中文版）
The Incredibles	Hot Wheels：Stunt Track Challenge	Tetris Elements	Vampire：The Masquerade Bloodlines	Alexander	RollerCoaster Tycoon 3 Chinese
类型：动作射击	类型：赛车	类型：益智	类型：角色扮演	类型：即时战略	类型：模拟经营
制作：Heavy Iron Studios	制作：Climax	制作：ImaginEngine	制作：Troika Games	制作：UbiSoft	制作：Frontier Developments
发行：THQ	发行：THQ	发行：ValuSoft	发行：Activision	发行：UbiSoft	发行：Atari
上市日期：2004年11月1日	上市日期：2004年11月5日	上市日期：2004年11月12日	上市日期：2004年11月15日	上市日期：2004年11月20日	上市日期：2004年11月20日
拼字风云2005	**不朽之都——尼罗河之子**	**荣誉勋章——血战太平洋（繁体中文版）**	**桌球行家2**	**越野摩托车**	**风色幻想3（中文版）**
Scrabble Interactive 2005 Edition	Immortal Cities：Children of the Nile	Medal of Honor Pacific Assault Chinese	Pool Shark 2	MTX Mototrax	Wind Fantasy 3 Chinese
类型：益智	类型：策略	类型：第一人称射击	类型：体育	类型：赛车	类型：战略角色扮演
制作：Runecraft	制作：Tilted Mill	制作：EA LA	制作：Zoo Digital Publishing	制作：Aspyr	制作：弘煜科技
发行：UbiSoft	发行：Myelin Media	发行：美国艺电	发行：Zoo Digital Publishing	发行：Aspyr	发行：寰宇
上市日期：2004年11月2日	上市日期：2004年11月5日	上市日期：2004年11月12日	上市日期：2004年11月17日	上市日期：2004年11月20日	上市日期：2004年11月21日
铁血联盟2（中文黄金版）	**荣誉勋章之血战太平洋DVD版**	**极品飞车——地下狂飙2（繁体中文版）**	**欧洲拉力冠军赛**		
Jagged Alliance 2：Gold Pack Chinese	Medal of Honor Pacific Assault	Need for Speed Underground 2 Chinese	Euro Rally Champion		
类型：策略	类型：第一人称射击	类型：赛车	类型：赛车		
制作：I-Deal Games Studios	制作：EA LA	制作：EA Canada	制作：Brain in a Jar		
发行：Strategy First	发行：EA Games	发行：Electronic Arts	发行：Oxygen Interactive		
上市日期：2004年11月2日	上市日期：2004年11月5日	上市日期：2004年11月12日	上市日期：2004年11月17日		
新冠军足球经理2005	**破坏性赛车**	**中世纪领主**	**钢铁战机**		
Football Manager 2005	Flat Out	Medieval Lords	Steel Saviour		
类型：模拟经营	类型：赛车	类型：即时战略	类型：第一人称射击		
制作：Sigames	制作：Bugbear	制作：Monte Cristo Multimedia	制作：Atlanteq		
发行：Sigames	发行：Empire Interactive	发行：Monte Cristo Multimedia	发行：SR-71		
上市日期：2004年11月4日	上市日期：2004年11月7日	上市日期：2004年11月13日	上市日期：2004年11月19日		
G型神探2	**极限滑雪场**	**敌我之战**	**联合行动——增援战争**		
Inspector Gadget 2 Gadget And The Gadgetinis	Ski Resort Extreme	I of the Enemy	Joint Operations：Escalation		
类型：冒险	类型：模拟经营	类型：即时战略	类型：第一人称射击		
制作：Eko Software	制作：Cat Daddy Games	制作：Enemy Technology	制作：NovaLogic		
发行：Mcdonalds	发行：Global Star Software	发行：Enemy Technology	发行：NovaLogic		
上市日期：2004年11月4日	上市日期：2004年11月8日	上市日期：2004年11月13日	上市日期：2004年11月19日		
购物中心大亨	**英超足球经理2004-2005**				
Shopping Centre Tycoon	Premier Manager 2004-2005				
类型：模拟经营	类型：模拟经营				
制作：Deep Silver	制作：Zoo Digital Pub				
发行：Deep Silver	发行：Zoo Digital Pub				
上市日期：2004年11月4日	上市日期：2004年11月11日				

右侧几款游戏可能会带有某些政治问题及暴力、色情成分，不利于广大玩家接触。如果读者朋友发现有这几款游戏的销售，请积极向有关部门举报，让我们共同维护游戏市场的良好秩序。

雅典奥运会2004（Athens 2004）
类型：体育
制作：Eurocom Entertainment Software
发行：Eidos Interactive
上市日期：2004年11月3日

动物园大亨2（Zoo Tycoon 2）
类型：模拟经营
制作：Blue Fang Games
发行：Microsoft
上市日期：2004年11月4日

沙漠特遣队（Terrorist Takedown）
类型：第一人称射击
制作：City Interactive
发行：Merscom LLC
上市日期：2004年11月16日

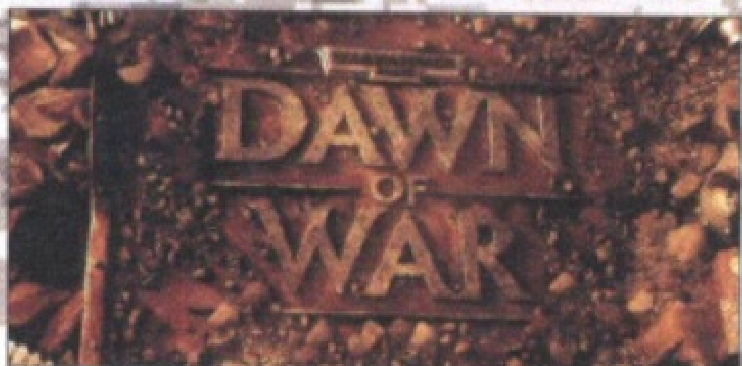
越战之翼（Wings Over Vietnam）
类型：第一人称射击
制作：Third Wire
发行：Bold
上市日期：2004年11月6日



“后魔兽时代”的即时战略游戏

■上海 善良的大灰狼


《战锤40000》中的兵种配合作战。



战锤40000——战争黎明

精品 总评 8.1



来自经典桌面战棋游戏的故事设定，各具特色的平衡种族，组合丰富的科技发展，激烈火爆的战斗场面。

画面细节表现略差，只提供人族单人任务剧情。

- 制作 Relic
- 发行 THQ
- 载体 CD×3
- 类型 即时战略
- 语言 英文
- 环境 Win98/2000/XP

文化包容性：7.5　上手精通：8.0　画面：9.0　音效：8.5　创新：8.0　剧情：8.0

谁是现今最好的RTS游戏？

暴雪公司的《魔兽争霸III》相信会获得绝大多数的票选，这似乎已经成了RTS游戏玩家的一种习惯选择。正如同在2年前，甚至更早的一些时间里，这种选择反映在暴雪的《星际争霸》、合唱曲的《帝国时代》和西木的《命令与征服》上一样。尽管游戏市场上从来就不缺少RTS游戏的身影，但人们能够记住和常常提起的仍然不过是少数，而《魔兽争霸III》正是这其中的佼佼者。

不可否认，仍然有大量的玩家继续在魔兽的世界中争战不休，但更多的玩家渴望尝试新的乐趣与挑战。当《魔兽争霸III》问世2年之后，在这“后魔兽时代”的游戏市场上，RTS游戏又有着怎样的改变？或许透过近期游戏市场上众多RTS游戏新作的问世，答案已经开始揭晓……

告别低配置，进入媲美FPS游戏的3D时代

选择了FPS游戏，就选择了无尽的电脑硬件升级噩梦，也几乎成了FPS玩家的必然宿命。但自从RTS游戏开始全面步入3D时代，这样的宿命也开始背在RTS游戏玩家的身上。或许大多数RTS游戏玩家仍然在怀念不用升级电脑硬件，《命令与征服》、《帝国时代》、《星际争霸》等游戏就可以一路走来的美好时光，但很不幸的是这样的时光一去不复返了。


《地面控制2》让RTS玩家感受到新体验。

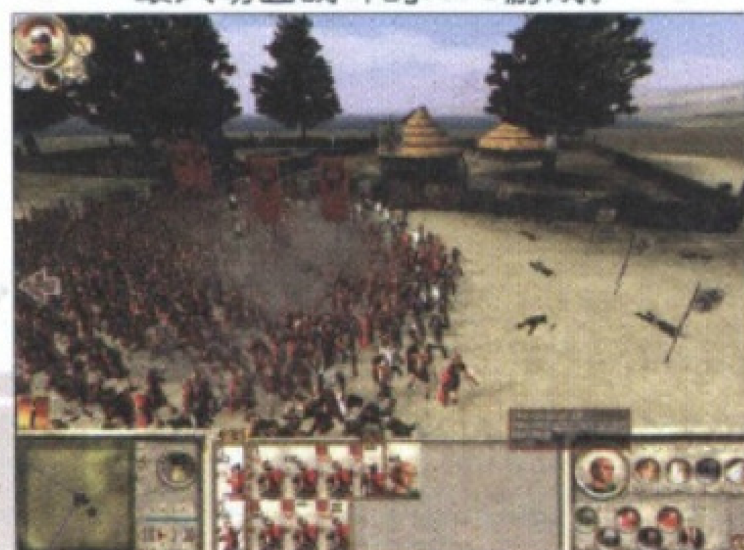
《地面控制2》的名字也许到现今还有相当多的RTS游戏玩家感到陌生，但作为一款并不让人熟知的游戏，《地面控制2》能够在2004年6月推出时引发轰动，与可以媲美FPS游戏的精美画面不无关系。得益于对DX9技术的支持，通过游戏提供的视角缩放控制，玩家不仅可以从宏观的大视野中去观察战场的动


相较于其他RTS游戏，《地面控制2》的战斗场面相当绚丽。

态，更能够以微观的角度身临其境地融入到士兵中去感受战斗的激烈，配合上连风吹草动都能逼真再现的环境描绘。如果说曾经的RTS游戏中玩家往往只能居高临下地指挥战斗，那么进入了3D时代之后的RTS游戏借助技术的进步，单纯的指挥战斗已经被真实的战场体验所替代，为了获得这种更为真实的游戏体验，对于电脑硬件的配置要求也就随之提高。尽管相比苛刻的FPS游戏，玩家并不会因为硬件配置不达标的问题被游戏拒之门外，但糟糕的画面无疑将游戏的感受大打折扣。

《罗马——全面战争》又是一款让人目瞪口呆的作品。同场景画面高达30 000人的即时渲染，让游戏拥有了前无古人的浩大场面。如果不是亲眼看到，相信很难有人可以想象在《指环王——国王归来》中的壮观战争场面可以通过游戏在电脑屏幕上呈现。难怪不少玩家仅看过开场动画就迫不及待地想进入游戏中亲身体验一番，这种体验同样需要玩家电脑拥有强劲的配置。也因此如果你的配置不够，游戏虽不会拒绝你，但你所体验到的乐趣相比其他人却少了很多。因为失去了对细节的描绘，对波澜壮阔场景的完美再现，游戏的冲击力和震撼力必然大为缩水。


《罗马——全面战争》是迄今为止拥有最大场面战斗的RTS游戏。


在《罗马——全面战争》中，玩家关注的不仅仅是战斗。

曾几何时，RTS游戏的开场往往采用CG动画制作，通过有震撼力的画面表现来激起玩家参与游戏的冲动。但随着3D时代的到来，越来越多的RTS游戏不再采用这种昂贵方法，而是直接用游戏的引擎绘制游戏的开场动画。如此举动表面看来或许会被认为是为了节约游戏的开发成本，但实际也是设计者对于游戏引擎实力的信任和认可。一两年前人们还在争论的RTS游戏是采用2D还是3D表现最好的话题再也无人提及，除去那些极少数仍在采用2D表现的RTS游戏以外，其他的作品已经全部步入了3D时代。

RTS游戏进入3D时代后，究竟能够带来怎样的变化？除去大家所公认的地形高低变化造成的攻击属性修正外，随着现今技术的成熟，游戏真实感的带入也更加为人所重视。你不仅是在指挥千军万马发起战斗，更可以身临其境地参与战斗，发现和感受战斗中的一点一滴。因此无论《命令与征服》、《帝国时代》、《星际争霸》中每一个兵种单位被刻画得如何真实细致，但它们对于玩家来说，仍然只是一个会动的图标而已。直到现在玩家可以亲身地以第一视角去如此近距离地观察自己的部队，发现敌人并进行战斗，玩家终于更加深入地融入到了游戏中。

战斗指挥，并非仅是单一的乐趣

RTS游戏的乐趣何在？指挥着千军万马荡平一切的快乐相信是绝大多数人选择的理由。从这个意义上来看，喜欢RTS游戏的玩家与喜欢战略游戏的玩家一样，都有着成为将军、元帅的追求和渴望，而喜欢FPS游戏的玩家往往更倾向于扮演孤胆英雄。绝大多数的RTS游戏中，战斗并非只是游戏单一的乐趣，除去少数如《突袭》等完全追求战术施展的作品外，其他的RTS游戏中都少不了对资源采集、科技研发要素的运用。资源采集、科技研发的要素最早来自于西木公司的《沙丘 II》，然后在《文明》中发扬光大。席德·梅尔的《文明》系列堪称史上最成功的策略游戏，受到它的影响，在《帝国时代》、《国家的崛起》、甚至《罗马——全面战争》中，《文明》的影子均无处不在。《罗马——全面战争》最吸引人之处在于震撼的游戏画面，但进入游戏之后，随着科技、外交、生产建造等内政工作的展开，玩家所扮演的角色已非将军或元帅所能涵盖，更确切地说玩家成了一位真正意义上的国王。因此，《罗马——全面战争》能够从众多的RTS游戏中脱颖而出，除去画面的因素，游戏乐趣的多样和玩家选择的丰富性无疑是最大原因所在。



不同于《罗马——全面战争》多样化的游戏乐趣选择，《战锤40000——战争黎明》则将战斗的乐趣在指挥控制之外进行了更为深入的表达。《战锤40000——战争黎明》对于不了解桌面战棋游戏的玩家来说绝对是个闻所未闻的名字，尽管很多人会好


《战锤40000》的镜头也可以任意拉近缩远。


在近景下观看《战锤40000》的部队进攻。


《战锤40000》拥有严谨的规则和设定。

奇于这款游戏中如《魔兽争霸III》一般的种族设定，但并不会因此产生游戏冲动。因为自打《魔兽争霸III》问世，克隆模仿的游戏实在太多。可如果亲自体验《战锤40000——战争黎明》，先前的印象恐怕很快就会改变。它的出色在于战斗的激烈和游戏设定的宏大。作为欧美著名的桌面战棋游戏，《战锤40000——战争黎明》拥有庞大完整的游戏规则和世界设定，连大名鼎鼎的《星际争霸》也是对其进行参考并设计蓝本，因此游戏中除了与《魔兽争霸》、《星际争霸》相似的种族造型外，占领、扩张、战斗的游戏核心规则导致了战斗的频发和交火的激烈。同时源自桌面战棋规则设定，游戏中以班队为单位，同时班队拥有自我兵员补充和升级的概念。举例来说，一个班队有4名士兵，但经过升级之后，最多可以有9名士兵。战斗中如果发生士兵阵亡，不需要重新添加新的士兵进入，班队内就生产恢复，同时班队中可以自选为4名士兵配备4类武器组合，形成不同的火力效果。因此虽然在战斗中仍然是以人海战术为表现，但实际的战斗中组合选择的多样却非其他游戏可比拟。同时游戏中加入了"士气"的设定，当班队被敌人前后夹击或受制于敌人狙击不能还手时，士气会随之降低，士兵的防御力、攻击力也会随之下降。如果不能缓解，整个班队会不受控制主动逃离战场；与之相反，如果让英雄角色一同与班队向敌人展开攻击，士气则会大升，带动防御力、攻击力增强。

《呼啸战神III》是近期内另一款引人注目的RTS游戏续作。从画面来看，过时的2D引擎表现无疑是一大败笔，但凭借出色的英雄技能等级设定和庞大的种族科技树，游戏同样让RTS游戏玩家找到了乐趣。因此单从表面来看，《呼啸战神III》实在无法尽如人意，但用心感受它的内涵，却可以说堪与《魔兽争霸III》相媲美。相信这款作品能够长驻在不少玩家的电脑硬盘中。

《魔兽争霸III》的成功，让英雄和小队战斗成了不少RTS游戏争相模仿的设计。但毫无疑问，进入了"后魔兽时代"的RTS游戏仍然在探索着更多创新和乐趣要素的加入。RTS游戏并非仅只是即时的战斗指挥游戏，各种各样其他类型游戏的要素正在被越来越多地融入其中，以此创造出更多不一样的RTS游戏来。

网络对战，生命延续的象征



《呼啸战神III》的画面虽然简陋，但是可玩性一点不差。



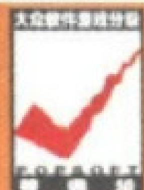
《呼啸战神III》中的英雄培养乐趣不亚于"魔兽3"。

暴雪的大名对于玩家可谓无人不知无人不晓，但Relic、Creative Assembly、Infinite Interactive的名字则许多人都会感到陌生，尽管说起它们所开发的游戏《家园》、《幕府将军》、《呼啸战神》都堪称精品。实际上，相比那些人所共知的著名RTS游戏，还有更多的作品陷入了不为人知的尴尬局面。尽管它们当中并不乏有创意独到或是品质优良之作，但在新游戏多如牛毛的电脑游戏市场上，它们难免容易被忽略。因此尽管我们的身边从不缺少RTS游戏，但能够经常被人提及或想起的往往仍只是少数名声显赫之作。纵观近期的RTS游戏市场，相比知名度高一些的是《罗马——全面战争》、《战锤40000——战争黎明》等作品，但又有多少人知道《荣誉骑士》、《代号——装甲》、《可汗2——战争之王》、《围城之战》这些其实同样也品质不俗的作品呢？

从《命令与征服》、《帝国时代》、《星际争霸》到现今的《魔兽争霸III》，这些游戏成功的根本来自于何处？不同的人会有着许多不同的理由，但真正的理由只有一个，那就是它们出色的网络对战功能。众所周知，单机游戏的寿命在于游戏的通关时间，再好的游戏，玩家最多通关数遍也就不会再继续尝试，因此想继续留住玩家，网络对战也就成了必然的选择。所有的RTS游戏开发公司都明白了这个道理，因此在现今几乎所有的RTS游戏中，我们都不难找到网络对战的选项。不过，仍然会有大量的RTS游戏遭人冷遇，未获成功，根本的原因在哪里？

网络对战的乐趣在于真人玩家间的相互较量，所以兵种设定的平衡也就成了最受关注的话题。但正如同前面所说，大多数RTS游戏只是将已成定律的游戏要素进行重复设计，兵种的不平衡往往也就伴随出现。《呼啸战神III》是近期颇受好评的RTS游戏，但即使如此，兵种不平衡的问题同样存在。选择骑士族的玩家会发现当游戏发展出骑士兵种后，其他种族就无法抗衡，唯一值得庆幸的是游戏众多的种族选择分化了玩家的注意。如果只凭借着游戏画面的出色和战斗的激烈火爆，《战锤40000——战争黎明》或许很快就会被玩家所遗忘。但值得注意的是，它有一个来自于桌面战棋游戏庞大而完整的规则设定和种族划分，因此尽管游戏的单人剧情中只提供了人族的单一路线，而没有对其他出场的另外3个种族进行剧情任务的描述，但这并不会影响到玩家对于尝试网络对战的热情。在网络对战的体验中，《战锤40000——战争黎明》几乎可以匹敌《星际争霸》甚至《魔兽争霸III》的出色种族设定，有着充足的理由让玩家持续玩下去。

《魔兽争霸III》无疑是目前RTS游戏的巅峰，但越来越多新RTS游戏的推出无疑正冲击着《魔兽争霸III》的王座。没有人会怀疑暴雪的实力，但同样也没有人会认为《魔兽争霸III》能够永远屹立不倒。步入"后魔兽时代"的RTS游戏正在努力改变着游戏的规则，或许不久之后，新的王者又将出现。



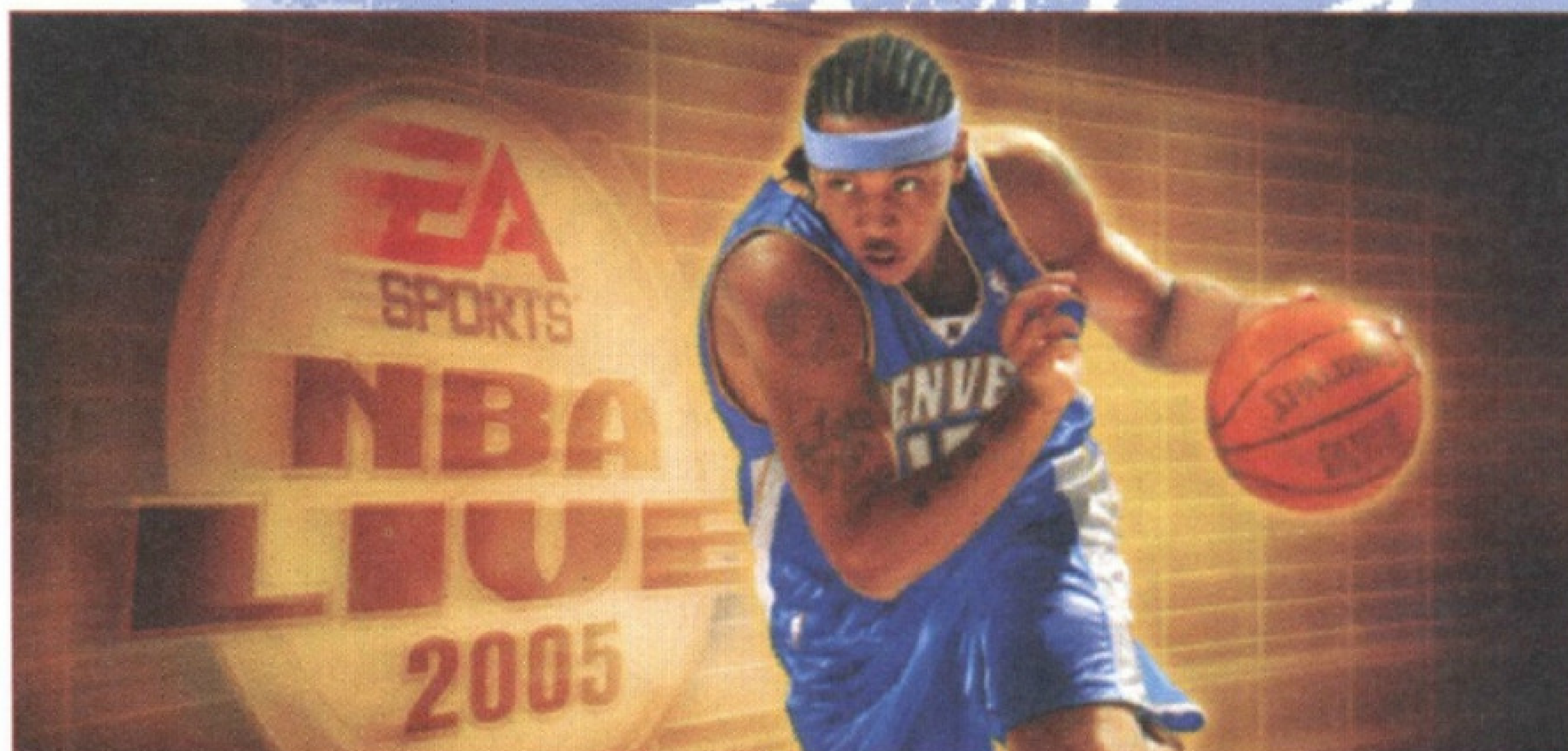
精品 总评 8.6

全新王朝模式和全明星周末让人爱不释手，游戏真实性与对抗性增强。

中文版开启换人菜单有延迟，操作上仍然存在一些缺陷。

● 制作 EA SPORTS
● 发行 EA
● 载体 CD×2
● 类型 体育模拟
● 语言 中文/英文
● 环境 Win98/Me/XP/XBOX/PS2

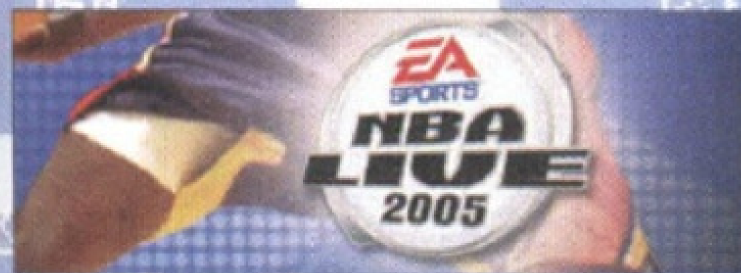




飞翔——评NBA live 2005

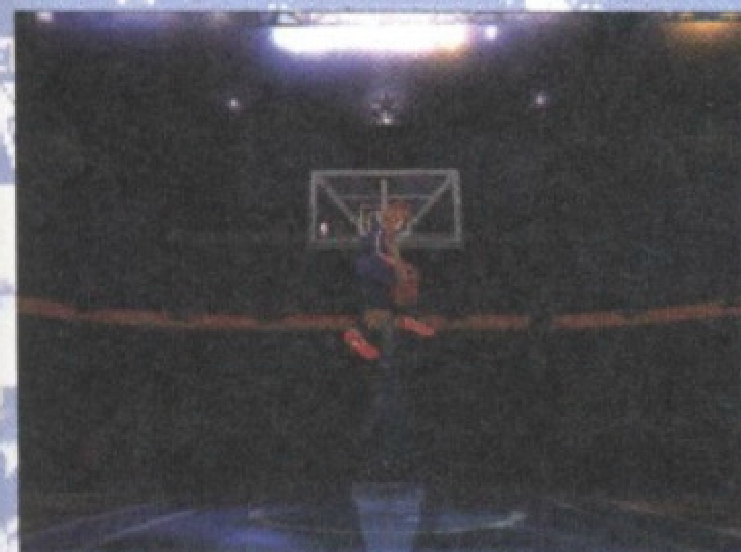
■NBA竞技世界 冰河

每年10月都是篮球迷们激动的日子，因为不仅NBA新赛季在10月底开打，而且号称要做最真实篮球游戏的EA公司也在10月推出NBA live系列的10周年大庆之作——NBA live 2005。不多说了，让我们一起来瞧瞧这款作品能否担负得起10周年的纪念意义。



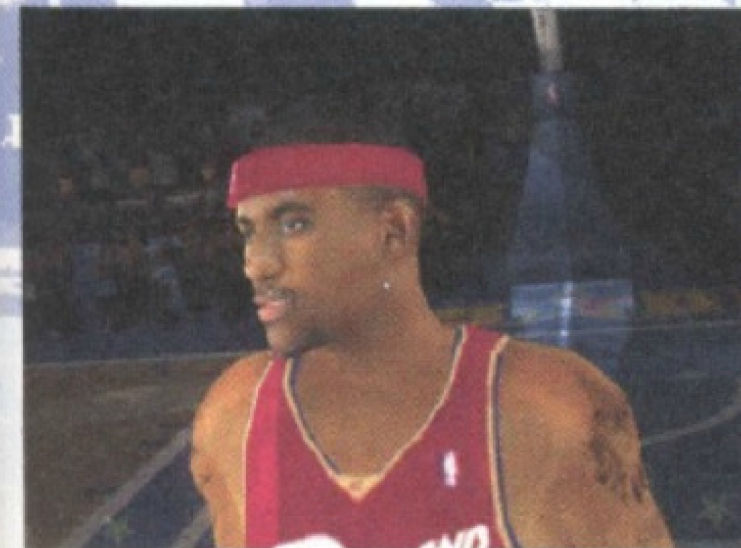
游戏画面与音乐音效

NBA live 2005（下面简称05）增大了球场空间，并且球员的脸部和衣服方面的贴图做得比较真实，贴图分辨率及球员脸部的精细度都有所提高。但还有部分球员相貌不像，并且有些球员的身体比例做得不大合理，不过这些问题都有大量爱好这个系列的补丁高手们来解决。在比赛和全明星周末介绍球员出场等画面时采用电视转播风格，球员脸上已经能够看出各种表情。05对机器的要求达到了一个新的高度，显卡必须硬件支持DirectX 9.0b。例如游戏中的灯光效果，如果机器配置够好就可以比较真实地模拟出现实中的反光效果，而静态图的显示则是一道白边。把这个灯光效果关了之后，球员的相貌虽然更容易辨认，但还是像04那样有种塑料人的感觉。音乐和音效方面前作基本上都做到了非常好的程度，所以05没能取得什么突破，感觉和04的差不多，唯一的好消息是可以通过EA网站提供的软件来自己替换及增加背景音乐。


扣篮大赛上卡特华丽的正面跨下扣篮。

游戏菜单、界面及操作

菜单布置基本和04一样，并且还有繁体中文版，就算没玩过04的玩家都可以很容易地上手，背景图是明星在球场上的英姿（有不少漂亮的好图），繁体中文版只保留了球队名字和球员名字没翻译，那些战术及游戏提示和操作术语都翻译了。但是有些专业术语翻译很不理想，最糟糕的是因为汉化而拖慢了游戏速度，比赛中调换阵容的速度奇慢无比令人难以忍受（英文版没这个问题）。好在接到玩家反馈的情况后，EA在11月10日推出了一个针对这个延迟Bug的“效能修正档v1.00”，打了这个补丁后可以适当缓解换人延迟的问题，不过要彻底解决此问题还需要等待官方更好的升级档。可以看出，随着姚明在NBA的活跃，EA更加重视中国市场，不过第一次的尝试并不成功，但这终究算是一个好的开头吧！


扣篮大赛出场介绍里詹姆斯的脸上的兴奋一眼就可以看出来。

游戏性与真实性的平衡

如此艰难才真正进入到游戏中去，不过还好，05的游戏本身做得非常出色，修正了04里大部分问题，而且重新制作了大量动作，加入了更多的真实元素。首先认识到，这一次再也不能套用04里的老打法，否则会输得很惨。全新的人工智能和内线进攻给游戏带来了全新感受，球场增大让战术配合有了足够


比赛场地看来与前作相差不大。

的空间，球员能力的真实运用让明星球员能够真正体现出明星的价值。和现实一样，最有效的进攻手段是无人防守的中距离进攻，然后是切到内线，再下来是无人防守的3分球。内线进攻手段不再是靠单纯的踮步突破，这次运用娴熟操作而做出肩膀晃动之类的假动作和靠打转身变得有效，而FREE STYLE自由风格的功能也减弱了，但新增加了空中自由动作，可以在扣篮的时候选择更有效防避封盖的空中拉杆动作。在突破分球的时候先做一个踮步，在还没撞上对方之前按一下PASS键就会有一个NO LOOK PASS给在空档位置的队友，并且根据接球人站的位置不同，还会有不同的NO LOOK PASS动作，甚至背后传球。这些变化都导致进攻手段更加多样而精彩。

防守是2005的重大改进之一，比较好地做出了球员力量、体重的差别以及身体接触的感觉，对付防守能力高的球队时，非要绞尽脑汁使用多种战术配合，才能找到突破口。电脑会很聪明地让球队里的球星担当更多进攻的任务，并且懂得分球、突破、合作，用合理的方式组织进攻和防守。经历了10年的摸索，终于让人玩游戏时能体会到真实打篮球的感觉了。

05仍然存在的问题是有时球员接球需要的时间太长，而导致无法空挡出手。想要快攻还需要自己在控制上多下功夫才能做到。这次接球下快攻不再是自动的，而是玩家自行一系列的组合动作，更显出操作的重要性。游戏对出手投篮的时机要求苛刻，稍微有一点儿偏差都可能无法投中，并且球很容易出界，做自由动作突破的时候必须时刻注意位置问题，以免一不小心就踩出界了。在篮板球的抢夺上，细化出抓板、挑篮和补扣3种区别，不过如果控制不好的话球从身边落下也抓不到。盖帽仍显得太厉害，并且被盖了之后无法控制球员，有时候球在地上滚却没人去抢的问题仍然存在。另外，电脑的战术模式及套路不多，这些问题都只有寄望EA能在将来的作品中继续修补了。

全新王朝模式与全明星周末

王朝模式加入了时间概念！作为球队经理，需要面对整个赛季的时间表，包括休赛期间的时间都算在内，所做的每一件事情都是需要时间去完成的。交换队员，游戏再也不会像以前那样马上就答复是否可以交换成功，而是在你发出交换条件之后几天才给出答复。并且在这段时间之内，你无法把选择准备交换的球员再拿去做买卖。玩家需要在打比赛的时候完成一定的目标（TASK LIST），并且从中得到王朝分数，然后用这些分数去训练球员、购买器材、聘请各种教练辅导、派出球探等等。当然派出球探观察球员、与球员续约等都是需要消耗时间和精打细算的，有时候还需要面对电脑控制球队的竞争，要管理好一个球队远远不止按几下按钮而已，更多的挑战与目标等着你去追求！这让游戏更多了一分经营模拟的要素，这也是当下体育类模拟游戏的流行趋势，《实况足球8》中大受欢迎的大师联赛早已做出了表率，这一次EA的跟进非常及时。

另外，05在娱乐性方面也有重大突破，那就是集扣篮大赛、3分球大赛、新秀挑战赛和东西部全明星赛构成的全明星周末。新秀挑战赛和东西部全明星赛与平常比赛不同的是：可以随意飞身扣篮、空接、3分、快攻或者盖帽，体现全明星赛娱乐性表演性的一面。在这两场比赛中可以用OFF BALL键把球抛出去砸篮板反弹，然后上去接球扣篮，就像现实中全明星赛那些表演欲很强的球员所做的那样。3分球大赛不同球员有不同的出手动作，一共是35种投篮姿势，球场的气氛渲染及解说都很出色，并且可以更换视角。玩家可以选择NBA里任何一个球员参加3分球大赛（一直想看的奥尼尔和姚明的3分对决即将上演），主要影响得分的是球员能力和自己所掌握的球员出手时机。

游戏中最棒的就是扣篮大赛！这是一个展现自我、以丰富的想象力、精确的计算、完美的动作、精彩的回放和绝妙的解说体验那种在高空飞翔灌篮震撼感觉的最佳游戏方式！扣篮动作及辅助动作多得只要能想得出，游戏中几乎都能做到，包括用脚后跟挑球，然后像体操运动员那样连翻几个空心跟斗再接球扣篮的夸张动作！扣篮分为3个阶段：起跑，起跳和扣入。玩家首先要控制球员从球场上的某个地方起跑，在起跑的同时输入起跳指令（可以是手柄上的任何键或组合），随后球员则会进入两步起跳动作。在这个时候玩家必须输入扣篮指令（可以是手柄的任何键或组合），球员在做完起跳的动作之后则会进入玩家输入的扣篮动作并且开始滞空。这时候玩家需要按着扣篮键不放，直到达到滞空的最大程度的时候放开把球扣入篮筐。如果放开得太早，则没有滞空不够精彩，放开得太迟则会因为失去滞空而扣篮失败。不同按键组合的起跳和扣篮有许多种，需要玩家慢慢去尝试。这里强烈建议大家花上几十元买一个较好的仿PS2手柄来玩05，不然很难体验到游戏中那自由动作和自主扣篮的快感！游戏还提供了一个扣篮学校给玩家进去学习各种扣篮，做得不对的地方都会有动作失败说明，实在是太贴心了。让人遗憾的是游戏中不带扣篮大赛联网功能，不过做出了好动作想和朋友分享的话，可以做成GIF文件参加NBA竞技世界的每月最佳进球和扣篮大赛评选，让大家来评论你的动作好坏，夺得冠军的话还能赢得游戏手柄作为奖品！

虽然因为汉化的问题让游戏速度变慢，因为对机器配置的要求太高让图像效果不是很理想，但瑕不掩瑜，NBA live 2005仍然是一款集创意和极佳娱乐性于一体的篮球游戏。升级你的机器，买一个手柄，一起来飞翔灌篮吧！P



场地比较大，使用包夹战术，比较容易漏人。



气氛热烈的三分球大赛。

极品飞车——地下狂飙2

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

老手行车手册

《极品飞车》又来了，“怎么总是你？难道中国赛车玩家就没得玩了？”不论资深玩家怎么发牢骚，《极品飞车》的人气总是那么旺，就连笔者这样的铁杆儿模拟玩家也在《大众软件》的“怂恿”下把“地下狂飙2”安装到硬盘里，几天前正在研究的《理查德·伯恩斯拉力》被搁在一边儿，笔者从“职业赛车手”一下变成了“街头暴走族”。而你——新来的小子，想参加地下飙车吗？碰到我是你的福气，我可是个老手。要想在飙车中名利双收，你必须老老实实地照我教你的去做。那么，现在开始吧！

■北京 王博

精品 总评 8.2

制作	EACanada
发行	美国艺电
载体	CD×2
类型	竞速
语言	英文/中文
环境	Win98/Me/2000/XP



配置要求
CUP：Pentium4 2.0GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.9GB

一、赛前部署

1.好显卡相当于你的视力是1.5～2.0——先谈谈玩家怎样具备一双“火眼金睛”。笔者用华硕9570 TD显卡（GeForce FX 5700）测试该游戏，虽然CPU只是P4 2.0，但将全部视觉效果打开并使用800×600分辨率时，画面刷新率还算叫人满意。游戏对老型号显卡采取的折衷效果是“慢帧”，也就是画面刷新速度变慢，这显然比那些“跳帧”或“停帧”的赛车游戏好多了。即便你拥有一块上等显卡，你仍然可以考虑把特效关掉一些，因为这可以把弯道和建筑看得更清楚，切弯走线自然更准，当然这仅仅是建议，用不用你自个儿瞧着办。

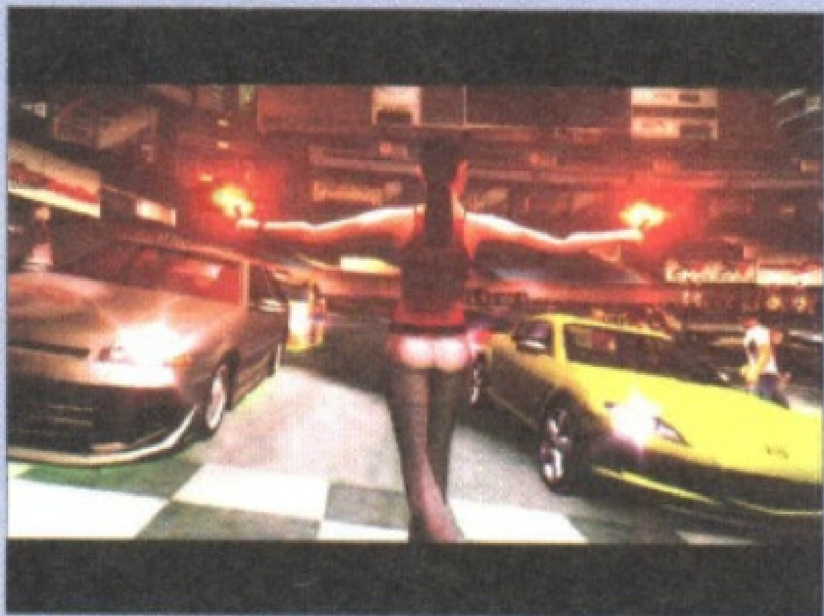


改装车型：旁蒂亚克GTO



改装车型：三菱·蓝瑟

2.糟糕的显示器相当于你得了夜盲症——虽然液晶显示器亮度较高，但由于像素略粗，加之高速行车时有拖影，因此一台高品质台式显示器才真正适合这款游戏。当然你还需把显示器的亮度和对比度调到最高，如此才能获得更清晰的视觉效果。如果你


良好的开端等于成功的一半。

的显示器质量欠佳或年头较老，你可在Windows的控制面板→显示→设置→高级→显卡设置中将画面强行调亮。

3.方向盘和键盘"争风吃醋"——这款游戏可在驾驶时同时支持方向盘和键盘，但这两种操控工具会时不常地发生一些小冲突，比如键盘的转向键会突然失灵，此外拔掉提供方向盘力回馈的变压器会造成游戏死机。如果你用方向盘，游戏画面刷新速度会稍慢，而使用键盘的话就不会有上述问题，前提是你必须把方向盘从机箱的USB口彻底拔下来。其实键盘的操纵感比较直接，更何况这款游戏并不属于模拟类，因此键盘对大多数玩家来说已足够了。注意选用那些按键清脆的键盘，不宜使用手感柔和的键盘，虽然感觉舒服，但不利于你作出准确的判断——键盘这东西，还得玩"硬"的。

4.上路前先把规矩听明白——本游戏的主体就是"生涯模式"（Career），在这个模式中你可以驾驶着你的跑车在夜幕中巨大的城市内自由奔驰。其间要随时留意察看收到的SMS信息，同时根据大地图上显示的比赛位置（在地图上用不同颜色的圆圈表示）前往参加比赛（开进那个闪光的圆圈后按回车键）。另外还要特别注意发现分布在路边的各种汽车配件商店，有些商店只有拜访过后才会在地图上标出来。当你将地图上标出的所有比赛全部完成后，就算是完成了一个阶段的游戏进程，而下一个阶段的各项赛事又会在地图上标示出来，同时还可能会有一些新的区域向你开放。除了"生涯模式"外，游戏还提供了"快速比赛"、"线上游戏"等多种模式，其中赛道的开放程度则取决于"生涯模式"的完成度高低。最后，也是最重要的一点，就是一定要把以下常用键位记牢（也可以在游戏设定中改成你最习惯的用键方式）：

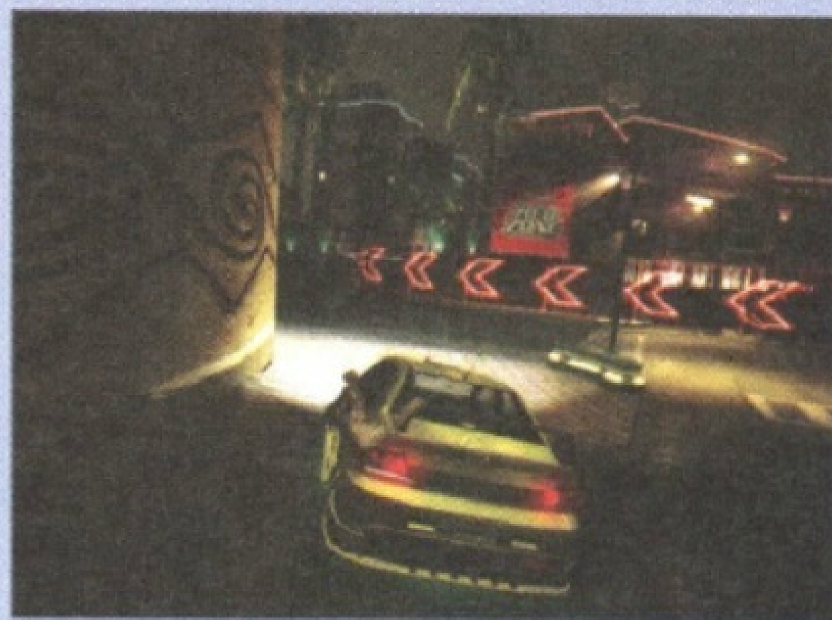
左、右方向键：左、右转向
上、下方向键：前进、倒车
Shift、Ctrl键：进档、退档
空格键：手刹车
Alt键：启动氮氧化物装置
C键：改变视角
B键：后视
回车键：进入比赛或商店
M键：世界地图
Tab键：读取SMS信息
T键：读取生涯统计资料
R键：重置车辆位置
H键：液压系统加压
J键：液压系统弹跳

二、跑道赛（Circuit）

跑道赛是《极品飞车》系列最经典的比赛，从1995年第1代就有。这种比赛介于场地赛和拉力赛之间，驾驶技术属于混合型，虽有一定难度，但并非难以掌握，其他街车倒是头等大敌，这些车辆会打乱玩家的驾驶节奏，甚至彻底改变你的驾驶习惯。

1.良好的开端等于成功了一半——发车要快，尤其当你使用最高游戏难度时。发车原理并不难理解，其实就是在起步的一瞬间将引擎保持在一个最合适的转速，但由于"发车小妞"的动作有一定不确定性，因此玩家难以作出精确的发车判断，这种所谓的"动作发车"与正规汽车比赛的"灯光发车"是不同的。因此你也可采用最简便的发车方式，那就是发车前死死按住油门键，这样的发车速度虽不算最快，但也不慢。如果你想追求最完美的发车，那么就需要反复测试每部车的扭距和最佳起步转速，工作量非常大，而且转速是不太容易保持住的，这就是说你即便知道每部车的最佳起步转速，但实战中也不一定能使得出来，对于那些只是业余时间玩玩而已的玩家，还是退而求其次吧。

2.游戏终归是游戏——画面再真实的游戏也比不上真实世界，大多数玩家看到的虚拟世界的分辨率通常是800×600或1024×768，这远比肉眼看到的真实世界模糊得多。此外，游戏中的景物是没有透视效果的，因此你很难精确估算前后距离，这就需要你在游戏中找到各式各样的参照物，比如一根电线杆、一段围墙、一块广告牌或一座拱形门。为了精确切弯，你至少要找到三四个参照物，即


游戏中要注意找好参照物。



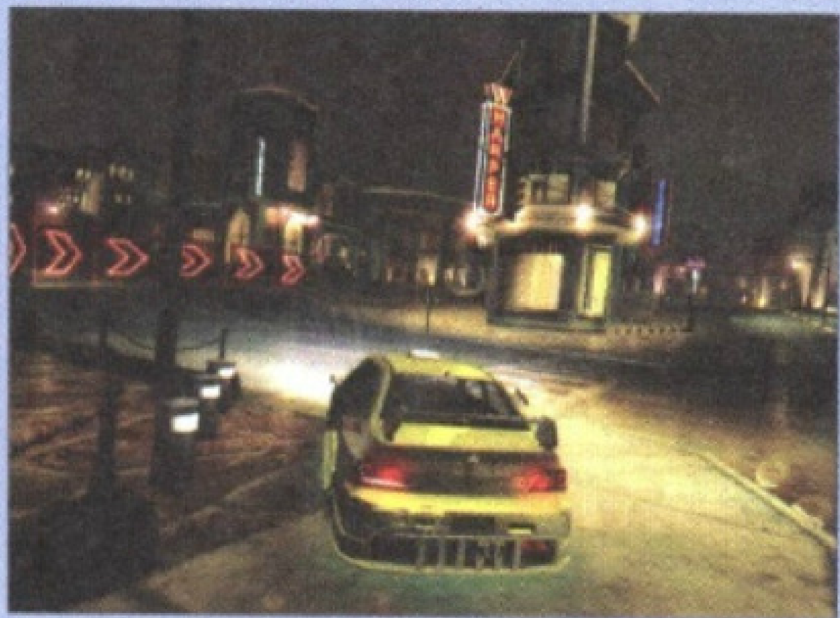
把弯道榨尽。


不要让轮胎发出剧烈"呻吟"。

刹车点、切弯点、入弯点或出弯点，如果入弯前不需要制动的话则只需后面的3个。此外，这一代游戏将一些街区的直角弯削成菱形弯，对付这种弯要切得更狠，不过前提还是要瞅准位置再"下手"。

3.要像个出租司机——出租司机是一个特殊的群体，这些家伙对一座城市几乎所有街道都了如指掌。在游

戏中你也要像出租司机那样熟记各条街道乃至各个弯道。有人说赛车游戏锻炼一个人的记忆力，此话不假。对于一个虚拟“暴走族”来说，入弯前一定要把前方弯道像放电影一样在脑子中快速过一遍，而且随后又能想象出下一个弯道是个什么样子。总之，

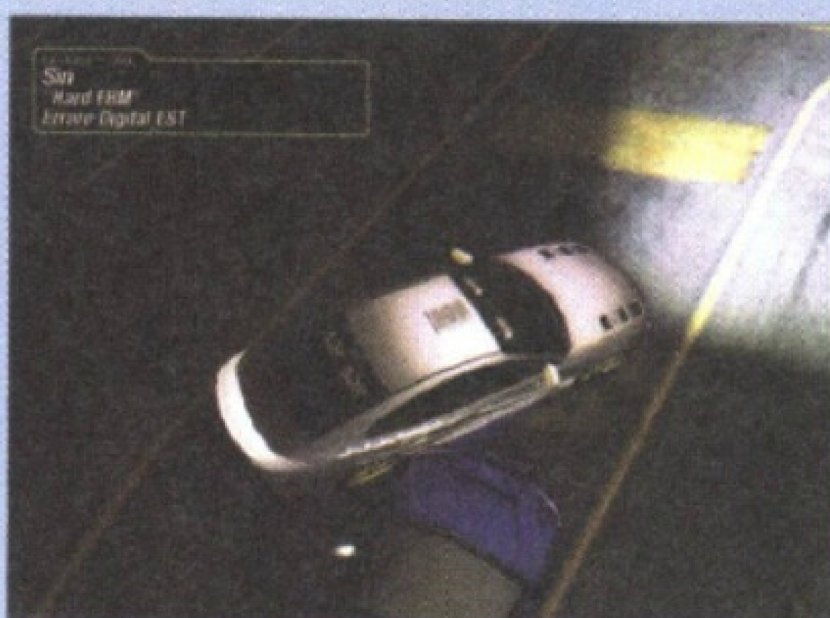

“旁门左道”是制胜的捷径。

要想成为飙车高手，就得“死记硬背”。

4.把弯道榨尽——如果你的过弯线路没什么问题，而外侧车身已轻微刮蹭到墙面的话，说明你几乎达到这个弯的过弯极限。不要怕失误，甚至翻车，不采用大胆的驾驶方式你永远无法抓住极限。不过话又说回来，如果出弯时有其他街车干扰你的过弯走线则另当别论，这时要忍口气，立即使车身从侧滑中恢复平衡并离开原来路线，别拿鸡蛋碰石头。

5.当心弯道隐藏的陷阱——在《极品飞车》系列作品中，大多数街区弯角的墙面是平的，也就是说即使车身蹭墙也通常不会被卡死，但“死角”总还是有的，例如在新作中就有一些阴险的墙角隐藏在暗处，要时刻提高警惕识别这些“阶级敌人”。建议在进入游戏前打开截图软件，只要在哪个拐角“阴沟翻船”，就把哪个危险路段截下来。只要勤于搜集记录，这座黑暗之城的奥秘终究会大白于天下。

6.“自相矛盾”的过弯方法——笔者曾采访北京国际模型车大赛，没想到模型车的“油门”和“刹车”竟设在同一根轴上，这就是说车手不能在刹车的同时加油，这显然是一种不科学的操控设定，当笔者向这些模型车手谈到这两个装置可同时发生作用时，模型车手们先是面面相觑，随后一口咬定这种驾驶方式是自相矛盾的。其实“左脚刹车”技术早已不仅仅局限于拉力赛和场地房车赛，即便在F1比赛中也时常有。在今年上海F1大奖赛中，国际汽联首次开放车手的“油门状态”和“刹车状态”，我们发现有些F1车手在只需略微减速的弯


使“别子”报复对手。

道就采用油门不松、刹车全踩的过弯方式，在游戏中你也可在一些只需略微减速的弯道采用油门和刹车同时发生作用的所谓“自相矛盾”的驾驶方法。

7.不要让轮胎发出剧烈“呻吟”——虽然游戏中没有赛车零部件损耗，但如果轮胎持续发出剧烈的“吱吱”声，这说明轮胎已略微突破抓地极限。建议玩家采取平顺的过弯方式，尽量不要听到“响胎”声，或只偶尔听到微弱的一两声。“有理不在声高”，想过弯快，就别让轮胎瞎“叫唤”。

8.不见兔子不撒鹰——“氮氧化物”加速装置在2～3挡出弯加速时使用效果较好，前方最好还有一条大直道且没有其他街车的干扰，显然在这种情况下使用“氮氧化物”非常划算。记住，瞅准机会再“动手”，要节省“子弹”。

9.小不忍，则乱大谋——发车时，电脑车手会向你强行横别，动作特有侵略性，这时你大可不必跟它叫真儿，正确的做法是略微收油并尾随其后，往下干什么一会儿再告诉你。咱先说说这里面的门道儿，如果你非要和电脑车手较劲儿，那么你的车速肯定提不起来，而其他两个对手则会趁机加速拉开距离，所以遇到这种情况一定要想开点儿。

10.使“别子”——待车速逐渐提高后，你就可伺机“报复”了。方法很简单，那就是用车头横别对方的车尾，叫它团团乱转去吧！如果3个对手有两个被你“别”出去，剩下一个就好对付了。飙车界的惯例一向是：与其超过它，不如废了它！

11.往死里挤兑——这招儿仅限于你和另一个对手大幅领先其他对手时，动作要领是横向挤兑对手并迫使其无路可走，要么这小子撞墙，要么迎头撞上其他街车。不过这招儿难度挺高，因为电脑游戏的缺陷就是玩家很难看到侧翼，我在这里说说容易，实战中干净利落地“做掉”对手却难上加难。

12.兄弟是哪条道上的？——避免撞上街车的方法是预先辨别出对方正处于哪条车道，要通过对方的车灯看清对方的位置，然后根据马路上的车道线快速并道以躲避对方。不过这招儿难度也不小，需要你平时玩命儿苦练，俗话说：要想人前显贵，就得背后受罪。

13.黄花鱼，溜边儿——当你高速驶入逆行弯车道时，如果一时间摸不准前方街车的行驶方位，也可采取靠近墙边的过弯方式，速度是慢了点儿，可总比撞个满脸花要合算得多。

14.斩草要除根——在联网比赛时，你可在一些重要的岔道儿或近道儿的拐角处将标志杆撞折，因为有些玩家以标志杆为攻弯参照物，这下成“睁眼瞎”了，嘿嘿，这招儿可够损的！

15.捞外快——过弯时，踩住油门使赛车漂移过弯可获得额外加分，不过漂移幅度越大则车速损失越大，建议在你大幅度领先时再甩出大角度漂移，而且要注意不要撞上建筑物，否则挣再高的分儿也全白干。快速躲闪迎面过来的其他街车也可加分，但迎面撞上则要扣分。抄近道也可以加分。比赛结束后，马路边时常有些小钱儿，开车冲过去，小钱儿也是钱啊。

16.旁门左道——随时注意寻找近道儿，想赢得比赛，就得“走后门儿”。

三、终点赛（Sprint）

这种比赛模式和前文的“跑道赛”基本一样，但赛道从起点到终点，里程长度、弯道数量、岔道数量和近道数量比“跑道赛”多出2～3倍，这一切意味着什么？意味着对车手记忆力的要求更高。

1.决不可“记吃不记打”——职业棋手以背诵全国火车时刻表作为记忆训练法，特级大师不仅能回忆起自己以前的所有对局，而且还能蒙眼同时与6～8人对弈。提高记忆力没什么特别的窍门，主要是多记、多思、多练习。多记、多思主要指勤于记录和思考，而多练习的意思是通过拐角处比较明显的标志物来刺激大脑，同时以更准确的方式记录下来，比如什么小洋楼儿、包子铺、影壁墙、办事处等，其关键是发现每个弯儿与众不同的特点。

2.换汤不换药——其实，游戏增加这种比赛模式总有些凑数的嫌疑，既然程序员好不容易搭了这么一座巨大无比的“地下”城，那么何不多设它几个赛段，要是比赛模式太少，说不定玩家还会觉得买这款游戏有些吃亏呢！说来说去，这种比赛除了对玩家记忆力要求较高以外，其他方面和“跑道赛”差不了多少。

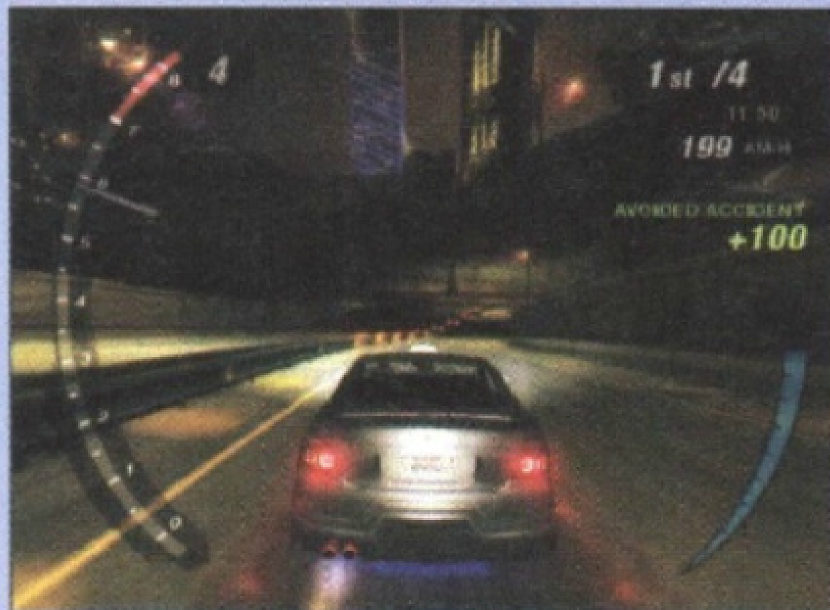
四、冲刺赛（Drag）

这种比赛是上一代的新发明，很有创意。但这种比赛的偶然性也挺高，胜负往往就在千钧一发之间。冲刺赛是很矛盾的一种比赛，技术含量很高，运气成分也很高。由于车速快得惊人，对玩家心理素质的要求也很高。

1.起步像离弦之箭——提醒一点，在冲刺赛中想通过死按油门的方法获得快速起步的做法肯定行不通。起步时引擎控制在5000～6000转是比较合理的转速，但每种车型的轮胎抓地力、前后平衡以及扭距都略有不同，因此玩家要根据具体车型具体分析、要因势利导，不要刻舟求剑。

2.好钢用在刀刃上——究竟什么时候大量使用“氮氧化物”才更划算呢？笔者认为当转速处于3～4挡时比较合适，此外转速指针接近红色换挡区时也比较合适。且听如下分解，1挡和2挡是起步挡位，这时轮胎抓地几乎处于打滑临界点，所幸游戏程序预设TCS牵引力控制系统，这使得玩家即使用键盘也能获得最大限度的抓地力。但不管怎么说，赛车在1～2挡加速时轮胎对路面的附着力几乎接近极限，这时大量使用“氮氧化物”提高引擎动力不大合理。再看5～6挡区域，这时赛车因空气阻力以及轮胎滚动阻力的大幅提高而使动力输出有较大削弱，虽然轮胎抓地较好，但车身空气阻力过大，这时大量使用“氮氧化物”对提速也不会有太大帮助。综上所述，对于中、高排量的车型来说，3～4挡是“氮氧化物”比较良好的使用时机，这时不仅轮胎抓地较好，而且赛车的风阻和轮阻也不太高，此时不用，更待何时？


起步象离弦之箭。



好钢用在刀刃上。



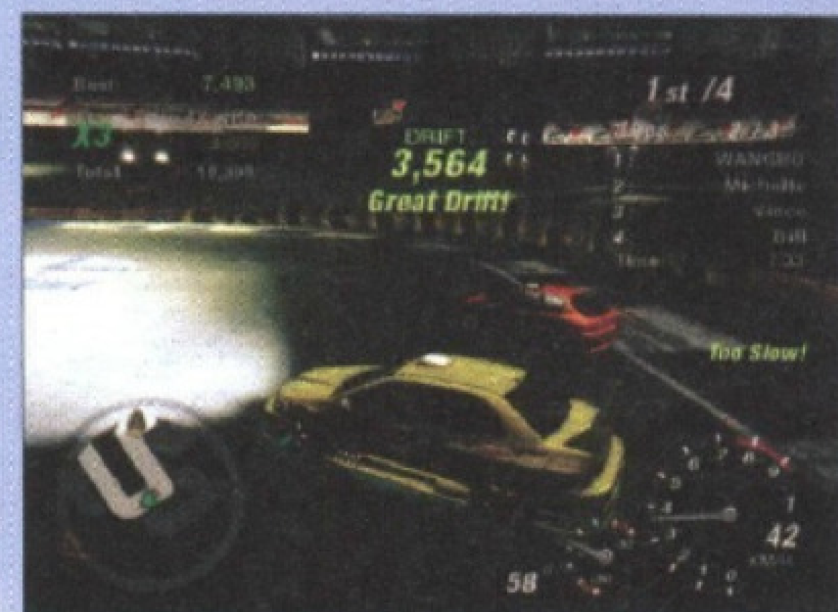
车速越快，心跳越慢。

3.车速越快，心跳越慢——赛车是快速运动，但车手大都是“慢性子”。比赛时心态要平和，速度越快，心态应该越稳。冲刺赛有比较大的偶然性，撞车属正常现象，大不了重来。据说M·舒马赫在F1比赛时的心跳速度在60～70次/分钟之间，这说明一个职业赛车手在面临高速刺激时的本能反应是平和。你要把自己想象成一台“电脑”，冷静处理高速状态下的各种数据。

五、甩尾赛（Drift）

甩尾赛在国外挺流行，其实即使在卡丁车比赛中也有所谓的“滑动行驶”，驾车者更注重驾驶乐趣而不是过弯速度。在游戏中的甩尾赛，玩家一定要改变原有的驾驶习惯和驾驶观念，否则你将很难适应这种特殊的竞技项目。

1.怎样才能“横行霸道”——你的得分高低取决于赛车甩尾的时间、距离以及车身扭转的角度。你滑得越远、滑得越狠，你的得分就越高，即便当赛车已经出弯，你还是要力争多滑行一小段。为了获得更高分，你可把两三个同方向的转弯概括为一个长



让赛车瞬间“失速”。



在直道扭秧歌儿可以继续得分。

弯，控制车速和车身偏转角度并一气呵成滑出一道完美的弧形。这种比赛感觉有点像螃蟹走路，"横着膀子"。

2.让赛车瞬间失速——失速是常规赛车的非常规现象，但在甩尾赛中却是正常现象，你可采取按着油门直接踩刹车或拉手刹的失速方式，这样做既能使赛车瞬间偏转，又不至于过分丢失动力，"甘蔗也有两头甜"。

3.让赛车驶过"平衡木"——优秀的试车手可驾驶四轮汽车以两轮着地方式驶过一小段平衡木，其奥妙就在于用油门和方向盘保持对车身重心的控制。在游戏中无论赛车怎么滑，玩家都应该保持对车身姿态的控制力，记住：是"人开车"，而不是"车带人"。

4."修正主义"——看过WRC的玩家都知道拉力车手总是来回修正方向盘，他们先使赛车偏向"转向过度"，然后再回到"转向不足"，再"转向过度"，再"转向不足"。笔者曾经试乘过宝马公司一位试车手的漂移驾驶，那种感觉真的很爽，车手不断抡转方向盘，同时配合刹车和油门，我甚至觉得精美的宝马跑车很快就会被这位凶猛的试车手整垮。

5.别太"出格儿"——这就是说尽量不要切到赛道外面，更不要切进泥地或沙地。

6.在直道"扭秧歌儿"——在直道左右扭动车身也能挣些小分儿。总之，不能走"正道儿"。

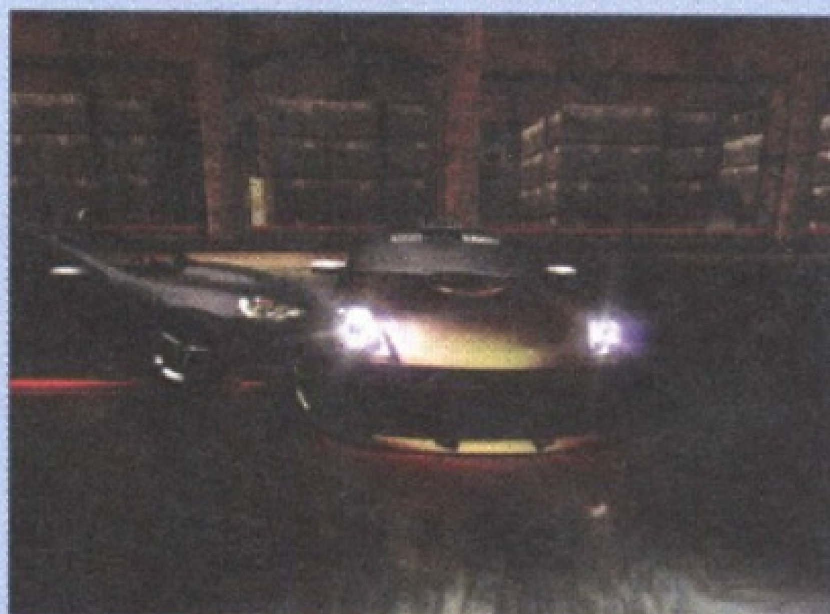
7.坐在"直升飞机"上开赛车——关于驾驶视角，笔者在以前的赛车攻略中有相关论述。总的来说，主观驾驶视角可把弯角看得更清楚，但侧滑时由于平过车身而导致很难观察出弯方向，这种驾驶视角比较适合场地赛；而俯视驾驶视角由于"站"得高看得远，因此比较适合路况多变的拉力赛和横行霸道的甩尾赛。反正道儿也看得清楚，你就由着性子来吧！

六. 街道赛（Street）

街道赛是新作的新发明，介于跑道赛和甩尾赛之间。这种比赛总的设计思路是逐渐提高《极品飞车》系列的驾驶深度。回忆以前各代游戏，赛道以大半径转弯为主，玩家只需略微收油即可快速入弯，现在情况不同了，玩家要做好"打硬仗"准备。

1.把自己的"幸福"建立在别人的"痛苦"上——这就是说要通过横别其他赛车以纠正自己赛车的不良姿态，这个动作通常在刚出发时比较容易使出来。如果你入弯速度过快，且赛车正"飘"向弯道外侧的水泥护墙，这时如果外侧有其他对手，那么你没必要紧急制动并作出救车动作，

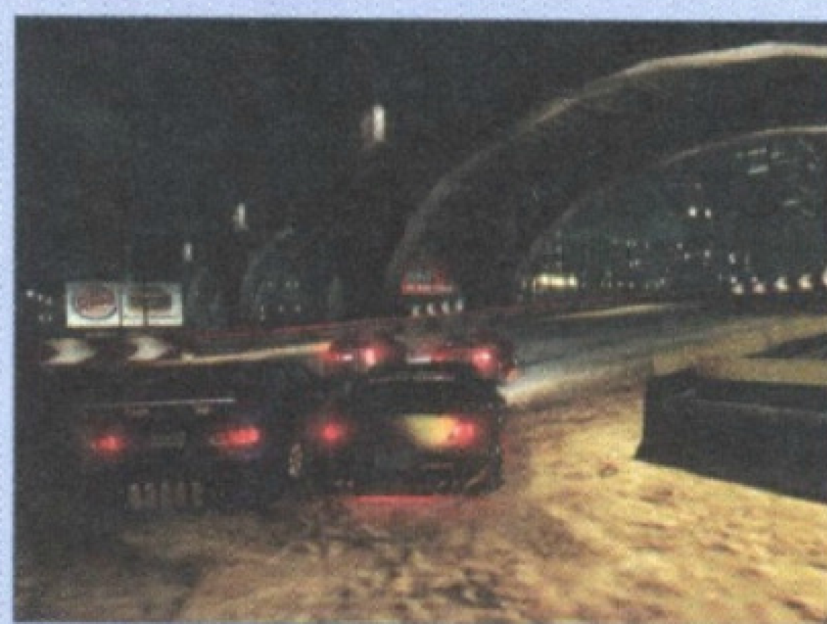

不受前车影响，假装没看见它。


"老汉推车"就是用车头撞击对手。


过直角弯和回头弯时的要领就是"向右看齐，向前看"。

只要你位于内道，而对手处在外道，那么你完全可以平贴过去，一来抵销过弯离心力，二来顺势将对手挤出去，正所谓"借力发力"，赛车也有"合理冲撞"嘛。

2.别当土老帽儿——有些弯的内侧由于积攒了许多尘土和烂泥而变得


尽量不要切进湿滑区域。

非常湿滑，除非万不得已，否则不要过多切进这些缺乏附着力的区域。街道赛不是越野赛，轿、跑车也通常不是四轮驱动，一旦轮胎碾进这些糟糕地段会削弱抓地力，纵使你油门狠踩，牵引力依然很难带动车身，正所谓"有劲儿拉不出来"。

3.假装没看见——这种比赛急弯很多，当你紧咬前车时，对方晃来晃去实在"扎眼"，因此你要按照正确走线过弯，不要受前车影响，就是看见也要假装没看见。那位问了：要是追尾怎么办？别着急，接着往下看。

4.老汉推车——老练的车手总是在比赛前半段守在第2位，待时机成熟后再伺机下手。那么究竟什么时候下手呢？那就是将第3名和第4名甩下一段距离后，这时你可堂而皇之地用车头撞击对手车尾，地点当然要选择在对手刚刚入弯时，这时对方车身重心有瞬间偏转，一旦受到外力冲撞会发生"过度转向"或"不足转向"。此外，如果你希望彻底"做掉"对手，也可采取横向别击对手车尾的做法，不过这招儿比较适合在中、高速状态下使用。由于街道赛直道较短，因此弯道以慢弯为主，这种横向别车的做法有可能使对手车身打横儿并正好挡在你前面，正所谓"偷鸡不成蚀把米"。

5.神龙摆尾——既然你能给人家玩"老汉推车"，那么对手就不能给你来个"后门别棍"？当然能，怎么办？要知道，对手可是在自己屁股后面呢！别着急，游戏屏幕上方不是有反光镜吗？这个小东西正可以监视对手的一举一动，待对手还未将横别之力完全发出时，你要提前横车甩尾并猛扫对方车头，两个力一抵消，不仅

你的赛车恢复平衡且继续过弯，对手也会被这一击弹出几米开外，只要它够不着你的车尾，那么你就是安全的。要让对手知道什么是“老虎屁股摸不得”。

6.向右看齐，向前看——由于街道赛的直角弯和回头弯很多，因此入弯要快甩方向，出弯要快回方向，就像体育课上的队列练习，一切要的是干净利落。街道赛的弯道设计和以往《极品飞车》系列所追求的大半径、尽油门的设计思路截然不同，游戏难度越来越高，“鸟枪换炮”啦。

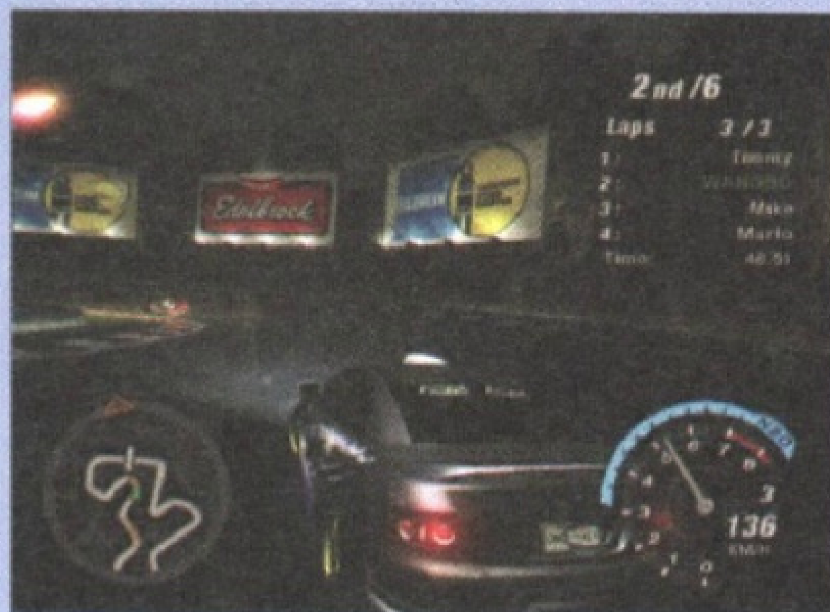
7.“左派”还是“右派”——虽然街道赛的比赛场地和甩尾赛几乎一样，但侧滑方式却不大相同，在这里不能肆无忌惮地扭来摆去，侧滑角度既不能太大，也不能太小，说白了就是要恰到好处。滑大了车速下降很多，出弯提速较慢；滑小了，车头扭不过来且不能直指出弯方向，同样不利于尽早加速出弯。好话我都说了，就看你的“态度”了。

七、联盟赛（Underground Racing League）

为了提升《极品飞车》系列的专业性，新作增设专业场地赛道，在这里没有其他街车的干扰，玩家可以100%发挥自己的技术且不受偶然因素的干扰。不过，弯道处的路肩还是显现出游戏创作者的不专业，路肩通常设置在入弯路段、弯顶路段和出弯路段，而游戏中的赛道两旁都铺满路肩，玩家在入弯、切弯和出弯时反而没了参照。

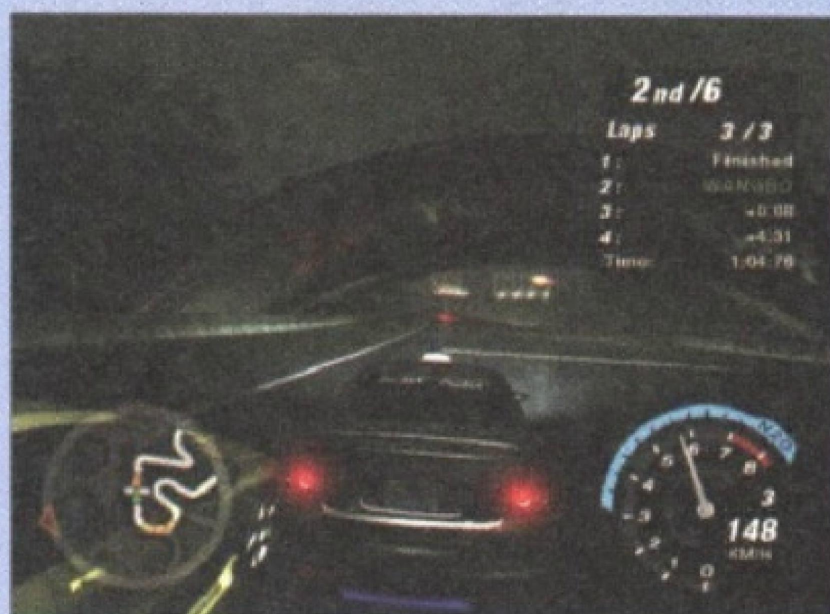
1.三点成一线——这当然不是指射击游戏，就像刚才谈到的那样，一个弯道分为入弯点、弯顶点和出弯点，而这里所说的“线”也并非指直线，而是弧线，入弯点、弯顶点和出弯点恰好分布在这条弧线的起始位置、中央偏前位置以及结束位置，其中以弯顶点隐藏得最深且最不容易找到。对于车手来说，只要能发现弯顶，这个弯就不难过了，因此一定要设法把这个“阶级敌人”揪出来。

2.脚踏实地——众所周知，轮胎抓地过弯比漂移过弯要更快一些，不过，在一些非常急的回头弯和直角弯还是可以有节制地使出漂移，就是要注意点儿分寸，别搞过头儿了。



过弯时找出“弯顶”是关键。


攻弯时的走线和车速配合得当才能创造出绝佳圈速。



提前占据内道阻挡对手超车。



入弯时应慢进，出弯时应快出。

3.入弯时悠着点儿——首先声明，对于那些半径较大且无需刹车的假弯，慢进快出原则并不适用，这个原则主要针对那些需要收油或刹车的弯道。顾名思义，“进弯慢”即可“出弯快”，因为入弯节省了路面空间，而出弯走线就可更直，车走得越直自然加速越快。那位问了：为什么不能“快进慢出”呢？这个问题问得好，其实就一个弯而言，慢进快出和快进慢出的用时是一样的，问题就在于随后的直道加速，显然，采用慢进快出的赛车在接下来的直道会有更快的初速，也就是说慢进快出赢在接下来的直道加速路段。至于中进中出，这种过弯方式介于前两者之间，不好不坏，属于“中间分子”。

4.别把路走绝了——聪明人总是为明天着想，过弯也不例外，如果前面有连续2个弯，那么该如何拿捏各弯之间的主次关系呢？通常来说，如果2个弯类似，那么第1弯应该给第2弯“让路”，也就说通过第1弯应略慢，以便留出更多路面空间使赛车通过第2弯时更快，至于其原理上文的“慢进快出”已作论述。当快速弯和慢速弯连接在一起时该怎么办呢？这时慢速弯应该给快速弯让路，这里面的原理就像围棋中的定式，你只需“照方儿抓药”，限于篇幅笔者就不多废唾沫了。

5.占领有利地形——当后车准备插进你的内弯并伺机超车时，你应该提前占据内道并阻击对手，虽然这会使你的过弯走线从常规的“外—内—外”变成“内—内—外”，表面看似吃亏，但由于你打乱了对手的战术部署，因此在技术层面虽然亏了，但在战术层面却赚了。总之，挡车要不择手段，就是最后让它超了，也不能让它超痛快了。

6.失之毫厘，谬以千里——场地赛车其实就是一项追求精益求精的运动，攻弯时的走线和车速必须匹配得天衣无缝才能创造出绝佳圈速。如果把控制走线比作几何，那么控制车速就更接近代数。玩家的大脑要努力变成“电脑”，必须具有飞快的运算能力，必须在意识中快速渲染出一套3D过弯动画，而且自己的手脚还必须能准确履行大脑发出的驾驶指令，可以说赛车游戏是一项高智商的运动，一般玩家只相当于“普通电脑”，高手则相当于“超级电脑”。

7.“贪得无厌”的精神——要不

断突破所谓的极限。极限是相对的，在很多情况下你的圈速再也无法提高并不是赛车已经到了极限，而是人的技术、体力、意识和进取心还没到极限，车还有余量，可是人已不行了。我们并非以唯心主义的态度看待赛车，而实在是因为人太容易高估自己，而且越是高手越如此，高手总认为成绩无从提高是因为自己已臻化境，殊不知山外有山，天外有天，总会有更高的高手创造出你做梦也想不到的过弯方式。

八、追逐赛（Outrun）

这种比赛模式几乎可算得上《极品飞车》系列最成功的创意，它真正体现了街头飙车的刺激，虽然在别的赛车游戏中也有类似创意，但《极品飞车》卓越的视觉效果使这种比赛的表现力被发挥得淋漓尽致！

1.服是不服？——怎样才能向对手发起挑衅呢？微缩地图上会有一些桔红色的三角箭头，这些箭头代表其他飙车族，当你驾车接近它们时，你只需按回车键即表示飙车开始，谁把对手落下300米就算赢了。注意，你只能在对手后面发起挑衅，如果你冲到前面按回车键，那么对手肯定不理你，这也难怪，毕竟是你主动“溅招儿”，而你却抢到人家前面发车，这实在有点儿不大“仗义”。

2.先下手为强——选择直道路段按下回车键，然后马上启动氮氧化物并加速超越对手，谁在前面领跑谁就更主动，虽然这样做使氮氧化物的消耗量比较大，但在随后的追逐中你可选择急转弯较多的路线，即便对手的氮氧化物储备超过你，但在多弯的街区也难以发挥加速优势，嘿嘿！叫它有劲使不出。

3.“主场”作战——谁都知道主场作战胜算较大。在游戏中所谓的“主场作战”就是到你熟悉的街区与对手周旋，一旦超过对手并开始领跑时更要立即驶向自己熟悉的街区。

4.避免“南辕北辙”——注意一定要在直道超越对手，不要傻乎乎地在岔道超车，因为这有可能搞错方向，也就是说对手已经左转，但由于你在超越瞬间正与对手并行且看不见对手，如果此时你恰好右转，那么肯定跟人家南辕北辙，画面左上方标明两车差距的红槽会飞速扩张，这时再调转车头企图追赶岂不悔之晚矣？

5.想捉住对手，先要琢磨对手——要提前预估对手在什么时候有可能“玩坏”，瞧一眼它的尾灯就知道这家伙是不是要来个紧急刹车并拐进小胡同，当接近街区拐角时不要盲目加速超越，要与对手保持一定距离。如果这时对手延迟刹车并强行猛拐，你要在千钧一发之际踩刹车、拉手刹并切入对手内弯，由于你的过弯线路比对手更短，那么你有可能在弯道就开始逐渐超越对手。不过这招儿说来容易做来难，需要千锤百炼才能练就一手硬功。


用车头横拐对手车尾，成功的话可领先对手几十米。


搞突然袭击——高速拐急弯。



追逐赛考验玩家的意志。

6.小聪明——特务跟踪时把人跟丢了怎么办？那还用说，抄近道儿截住它，在游戏中只要对手所在的街区没有岔道，而你与对方的直线距离在300米以内，那么你完全可抄近道儿截击对手。

7.要赖皮——只要追上对手，你就可用车头横别对方车尾，力道要恰到好处，不要让它360度打转儿，因为对手转了一圈后又回到正确方向，加速后还有可能追上你。正确的横别技巧是叫对手180度掉头，这样的话它不得不拧过车头才能再追你，这个小伎俩可为你多赢得几十米领先优势。此外用撞车的方法也可以，不过撞车容易把自己也卷进事故中，这种极端的方法比较难以控制效果，建议不到万不得已还是别玩儿“悬”的！

8.搞突然袭击——说白了就是高速拐急弯，中规中矩地入弯怎么能甩掉“尾巴”呢？建议略微错过刹车点再拉手刹强行滑进急弯，车身轻微蹭墙并不打紧，重要的是打对手一个措手不及，只要对手错过路口，那么你就立即启动氮氧化物向远离对手的方向加速“逃窜”，可千万别让它缓过神儿来。

9.回头路走不得——千万不要以为紧急刹车外加180度掉头就可甩掉对手，在这种情况下游戏程序会判定对手超过你并获得领跑优势，这种行不通，别自作聪明啦。

10.乘人之危——再厉害的对手也有撞车的时候，趁这个大好机会启动氮氧化物加速逃跑，此时不逃，更待何时？

11.“我跟你没完”——追逐赛考验玩家的意志，毕竟其他比赛模式还有终点，而追逐赛理论上没有明确的结束点，这有点像自行车追逐赛，因此给大家的忠告是一定要“咬定青山不放松”，要发扬连续作战的精神，做好打持久战的准备，尤其当自己落后时更要横下一条心：“小子，我跟你没完”！

九、赛后总结

1.真的假不了，假的真不了——本作的车辆物理效应比前作略微真实



"生涯模式"中的全城商店分布图。

一些，轮胎的抓地性能不像上一代那样稳，过回头弯或直角弯如果手刹力度过大或油门跟进速度过快，赛车会瞬间打转儿，这种情况在中、高排量的车型中更常见。那种"一把轮儿"和"一脚油儿"式的驾驶方式并不适合本作。

2.作贼心虚——夜色深沉，灯光缭乱，岔道口标识不清，加上其他街车干扰，非法飙车族们高速穿梭于钢筋混凝土之间难免心里没底。但你必须克服这种心理压力。玩家总把虚拟世界不知不觉间当作真实世界，不错，这款游戏的视觉效果的确非常真实，但说来说去这毕竟还是个高科技玩艺儿。当你启动氮氧化物将车速提升至300公里时，你完全没必要心惊胆战，"这是游戏，全都是假的。"这么想就对了。

3.雷声大，雨点儿小——游戏里有实时天气变化，这还真有点儿意思，但雨后的马路并不会变得特别湿滑。总之，雨后的附着力和晴天差不多，而且对驾驶技术影响不大，这叫什么事呀？湿地赛的驾驶乐趣和挑战性全没啦，不过话又说回来，要是游戏做得太真实也就不成其为游戏了，那成"自虐"了。

4.想偷懒，没门儿——游戏照例设有初级、中级和高级3种难度，可一旦选中并进入"职业模式"后就不能再修改了，而上一代就支持玩家随时调整游戏难度，只是获胜奖金略有不同罢了，还是这样的设定比较体贴玩家，然而新作却把上一代的优点剔除了。此外赛车依然撞不坏，其实这对程序设计师来说比较省事，工作量肯定降低不少，毕竟这是一款飙车游戏，这样的设定显得缺乏暴力感。过场动画与其说是动画，倒不如说是二维静态漫画的运动版，其效果比上一代的3D动画逊色不少，新作的美工简直是"偷懒"。以上都是游戏的缺点，但玩家没必要因此而骂娘，更不要因此而影响自己钻研这款新作。哲学家怎么说来着：别拿别人的错误"惩罚"自己。对玩家的忠告是：该怎么玩，还怎么玩，反正都是玩，就是别偷懒。

5.反刍——要向偶蹄类动物"学习"，这里所说的不是没事儿磨牙，而是要善于消化游戏技术、战术和邪功，为此有必要存录像，甚至做笔记，而且有空儿就动脑筋琢磨，恨不得晚上做梦都梦见自己在黑黢黢的地下城"升级练功"，正所谓功夫不负有心人！想当职业玩家，怎么能"狗熊掰棒子"呢？

6.活着干，死了算——为了参加一场接一场的飙车比赛，玩家不得不在偌大的城市里没完没了地兜圈子，这使游戏节奏比较拖沓。设计师在路边偶尔还扔了些$50的小便宜，这种噱头为的是吊你的胃口。玩家本来期望自己扮演一位飙车好手，却不想沦落为出租司机，你得仔细留意比赛所在的街区，然后选择正确航路，虽然你也可在前往比赛的途中"任意胡为"，但总有种自己给自己挠痒的感觉。哎！没法子，玩游戏心态很重要，其实细细想来，玩游戏总比过日子要惬意得多，每天都是"吃不完的饭，干不完的活儿"，毕竟游戏是一个"艺术"世界，值得你献出青春。

7.虚荣心是一种动力——新作的城市夜景比上一代有了质的飞跃，建筑款式多样，建筑类型丰富，好一个花花世界！如此美轮美奂的飙车城使玩家好像打了一针兴奋剂，危险的公道暴走也仿佛具有时尚气息，这不仅满足玩家的"虚荣心"，而且也的确在某种意义上体现出"人生价值"，抓住这种心理感觉，成功的基础是"虚荣心"，它可使你的游戏境界不断攀升新的高度。

8.玩的就是虚拟——赛车游戏的拟真度是相对的，过去曾被奉为绝对真实的《柯林·麦克雷拉力》系列，如今在刚刚问世的《理查德·伯恩斯拉力》面前也显得"虚伪"许多，客观地说，《柯林·麦克雷拉力》只能算是介于"模拟"和"动作"之间，而早晚会有一款更真实的赛车游戏取代目前的《理查德·伯恩斯拉力》。其实细细想来，但凡游戏都是"不真实"的，谁让我们面对着屏幕玩虚拟呢？只有玩真的才是算得上真实。作为赛车游戏玩家，我们没必要钻牛角尖儿，没必要追求所谓绝对的"真实"，恰如《极品飞车》一贯遵从的宗旨——游戏是娱乐，游戏不是"复印机"，因为电脑程序师不可能也没必要百分之百地复制现实。按照文艺理论——艺术是对现实生活的加工提炼。可以说，这么多年来《极品飞车》一直使许许多多赛车游戏玩家生活在"幻觉"之中，真实赛车世界未必精彩，希望这篇《地下狂飙2》全攻略对你有所帮助。P



第二次世界大战期间，为实现独占亚洲的美梦，日本决定扩大侵华战争，以便夺取英、美、荷等国在亚太地区的殖民地或托管地，企图建立唯日本马首是瞻的“大东亚共荣圈”。而此时美国是日本称霸亚洲野心的最大障碍，因此必须先摧毁其太平洋区域的军事力量。1940年初，日本军人萌生偷袭美国在太平洋区域最主要军事基地——珍珠港的构想，这也拉开了太平洋战争的帷幕。《荣誉勋章——血战太平洋》就是取材于这段血与火的历史，以一名普通盟军士兵的亲历来反映战争的残酷。游戏以第一人称射击方式为主，辅以海陆空多种战斗模式，画面逼真写实，操控快捷方便，精心设计的音效更让人拍案叫绝，紧张刺激的实战气氛充斥整个游戏过程。此外本作既然名为“荣誉勋章”，自然和勋章有联系。玩家除了必须完成那些紧张激烈的主线任务外，还会有诸如获取敌人机密文件一类的“隐藏任务”以及很多展现个人英雄主义色彩的“英雄时刻任务”——例如拯救战友于危难中。每一关卡之后，玩家如果能够完成较多的这些额外任务，将有可能获得更高的军阶和更高级别的荣誉勋章，游戏名称的涵义也在于此。

荣誉勋章——血战太平洋

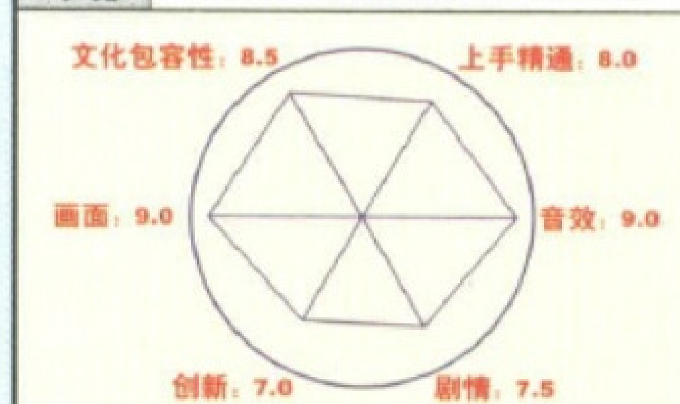
Medal of Honor: Pacific Assault

■品游轩 苹果熟了

我的名字叫汤米·柯林（Tommy Conlin），今天我成为海军陆战队的一名新兵，真是让我既兴奋又紧张，愿上帝保佑我好运。打仗是军人的天职，尽管战争是残酷的，但是为了和平，有时候不得不这样做。我喜欢记日记，我将用我的笔来记录这段难忘的历史。

精品 总评 8.2

制作	EA LA
发行	美国艺电
载体	CD×4/DVD×1
类型	主视角射击
语言	英文/中文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP



配置要求
CUP：PentiumⅣ 1.5GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上
硬盘：3GB


练习急救，培养团队精神。


从新兵训练营毕业，接受检阅。

1943年11月20日，晴。塔拉瓦岛（Tarawa Atoll）/D-DAY行动

今天，我所在的海军陆战队将在战列舰的炮火支援下，向日军盘踞已久的塔拉瓦岛发动总攻！我们坐着登陆艇向小岛进发，头顶上不时传来流弹飞过的“簌簌”声，我低着头，和旁边艇上的同乡威利大声开着玩笑：“咱们一会儿岛上见，汤米！”就快靠近海岛了，威利乐观地和我暂时告别。枪炮声越来越大，四周也是浓烟滚滚，我们的炮舰和空军已经将岛上来回轰炸了几次，上级命令我们登陆去扫清剩余的日军。本以为这是很轻松的任务，但日军的残部让我们开始为自己的轻敌付出代价。防波堤上有一些日本兵在向我们的小艇射击，周围的战友瞬间就倒了几个，我们一下子阵脚大乱。这时日军的战机也出现在空中，他们向海面疯狂扫射，我操起艇上的防空机枪，愤怒地向天空反击。突然，一发炮弹掀翻了小艇，我们都被震飞到水中。“上岸，找掩护！”耳边传来中士的叫喊声。海滩上，我们刚刚狼狈不

堪地离开海水，又遇到了日军猛烈的攻击。我趴在地上，拿枪瞄准了那些鬼子，一个、两个、三个……可更多的日本兵向我们冲上来。说不清什么时候，我看到眼前白光一闪，胸口一阵剧痛，顿时神志不清，旁边好像是医务兵苏利文在大声呼喊我的名字，一切似乎又回到了从前……



1941年9月3日，晴。美军海军陆战队新兵训练营/圣迭戈，加利福尼亚州

今天真是阳光明媚，我实现了自己一直以来的梦想——加入海军陆战队。我和其他新兵被分配到加州的新兵训练营接受基本训练。教官是个威严的老头，他告诉我们："上帝造人的第八天，突然感觉不爽，而他还是造出了海军陆战队士兵，但做为惩罚的是，士兵们没有衣服可穿！"大伙儿被逗得哈哈大笑，老头的脸上却毫无表情。今天一大早，我们得开始训练了。训练课程分为两部分，前一部分是动作训练，包括跳、爬、攀等基本身体训练；后一部分属于枪械训练，我基本都顺利通过了，但也遇到几处难点：其一，练习使用迫击炮（US M2 60mm Mortar）时，如何利用屏幕右边出现的标尺正确判断炮弹的落点比较困难；其二，演练同组战友之间的行动配合，如"集合（Assemble）"、"前进（Forward）"等；其三，练习战场急救，开始时要把一名伤员背负到划定的白色圆圈内，我一开始没弄明白意思，傻愣了半天。幸运的是，我们的训练课程得到了魔鬼教头的赞许。

【英雄时刻任务：不放过射击训练中的任何一个靶子】。

史实回放： 由日本帝国海军主力编成的机动舰队，在总指挥南云忠一中将的指挥下，于1941年12月7日4时30分到达珍珠港以北200海里的预定展开海域，进入攻击前的紧张准备。黎明前的天空一片漆黑，大风怒吼，吹得日本军舰左右摇晃。风声、舰艇主机轰鸣声和飞机发动声交织在一起，掩盖了航空母舰飞行甲板上的人声。与此同时，珍珠港所在地瓦胡岛一片沉寂。这天正是星期天，无论太平洋舰队的官兵还是普通市民，都在"平安无事"的环境中沉醉，一点也没有觉察到恶魔即将到来。

1941年12月7日，晴。珍珠港/瓦胡岛

离开了加州的训练营，我和一批战友被派遣到珍珠港基地服役。初来乍到，汤玛斯长官驾驶吉普车载着我在基地内闲逛，顺便给我介绍了珍珠港的情况。突然，空中传来机群的声音，紧接着，四周传来巨大的爆炸声。"不好，日本人袭击我们了！"有人大声叫道，从那些低空掠过的飞机上很容易看清机翼上丑陋的膏药旗标志。我跳下车沿着码头往前跑，沿途避过敌机的扫射，直到一处栈桥时，旁边停泊着几艘鱼雷快艇，我跳上其中一艘。

【隐藏任务：在码头边会遇到几名受



偷袭珍珠港的大批日本飞机起飞了。



在珍珠港港口营救数名受伤的士兵后，到此接受急救。

基本操控：

W、S、A、D： 前进、后退、左平移、右平移

跳跃： 空格键	**蹲下：** Ctrl	**趴下：** Z
蹲下： X	**站起：** C	**往上下看：** 鼠标上下
往左右看： 鼠标左右	**左倾身：** Q	**右倾身：** E
奔跑/行走： 左Shift	**上一个武器：** 鼠标滚轮上	
下一个武器： 鼠标滚轮下	**换弹夹：** R	**开火/使用装备：** 鼠标左键
瞄准模式： 左Alt	**用武器击打敌人：** 鼠标右键	
选择武器1～2： 1、2	**选择手雷：** 3	选择炸药包：4
选择望远镜： 5	**扔下枪或装备：** G	**任务列表：** Tab
呼叫医护兵： H	**使用绷带：** B	**快速存盘：** F5
快速读档： F9	**呼叫战友集合、撤退、掩护等：** →←↑↓方向键	

主要动作键： F（包括拾取物品、使用物品、关闭阀门、安装炸药包、背负伤员等）



操控鱼雷快艇上的防空机炮打击敌机。



珍珠港烽烟漫天。

伤的士兵（头上有惊叹号），一个个背起他们，把他们安全转移到救护车旁（地图上有红十字标识的地方），有护士小姐会在此医治他们。成功营救3名以上的士兵，就完成这项隐藏任务，后面同样有许多这种任务，请留意！】

鱼雷快艇在敌人的炮火中开动了，它在拥挤不堪的码头附近洋面上高速前进，不但要躲过空中敌机的攻击，还要避免碰上乱作一团的美军太平洋舰队的舰船。我操控着快艇上的防空机炮打击天上如飞蝗般的敌机（这里需要密切注意左上角地图上的红色圆点，这些就是靠近你的敌机方位，根据这些指示来狠狠射击这些飞机吧）。鱼雷快艇驶近西弗吉尼亚号（West Virginia）军舰，此舰已遭受重创，我从舰船中部的一个大洞跳入船内，四处火光熊熊，我只能猫腰沿着狭窄的通道前进（此处诀窍是始终按照左上角地图边缘的三角形箭头指示方向前进），这里有时间限制，大火随时可能引发船舱爆炸而使舰艇倾覆，我得迅速找到3处阀门（画面上呈红色显示）并关闭它们（按住F键直至红色褪去）。做完这一切后，我沿着楼梯往甲板上去，沿途的灼热蒸气和火苗几次差点烫伤我。在一个大厅里，一名船员在试图打开一处被卡死的门，我操起附近墙壁上的一柄水手斧，砍开地上的一个钢瓶气嘴，喷出的高压气体推动钢瓶猛然撞开了那扇门，由此继续前进。在逃离过程中遇到阻路的木箱，我用手中的斧头清除了这些路障，最后在舰艇的医务室旁边沿楼梯上到甲板。

【隐藏任务：在军舰舱里营救4名水手。】
【英雄时刻任务：营救西弗吉尼亚号副舰长。】

日本人继续对珍珠港展开持续不断的打击。我迅速跑到炮台附近，看见内华达号（Nevada）军舰在前面缓缓驶过，日本军机以自杀式攻击猛烈袭击战舰。我控制炮台上的一挺M2.5cal MG防空机枪，打击那些试图撞向内华达号的日机，保护它逃离了日军的攻击范围。此后，日本人就把袭击目标转向了我所在的西弗吉尼亚号（West Virginia）军舰，不过这次他们是采取战机低空掠过，投掷炸弹的攻击方式，我迅速改变策略，马上控制旁边的一部US Quadmount AA四管火炮，担负起保卫战舰的任务。

此时的画面转为以火炮为主的第一视角，画面左右两边各有一名控制火炮的战士，这里要注意的是右边这名战士（实际就是玩家你）的手势，他会不时举手示意接近我方的敌机方位，按照他的手势向着敌机飞来的方向猛烈射击吧，把他们打得粉身碎骨。

【隐藏任务：在军舰甲板上击落60架以上的日军飞机。】

不知道过去了多久时间，也无法计算打落了多少架敌机，战火映红的天空弥漫着黑烟，日本人重创了美军太平洋舰队司令部所在地——珍珠港，美太平洋舰队损失惨重。据统计，在日军的偷袭下，我们共损失各种舰艇40余艘，飞机260架，伤亡4575人。珍珠港的战火也导致了第二次世界大战向着纵深发展！

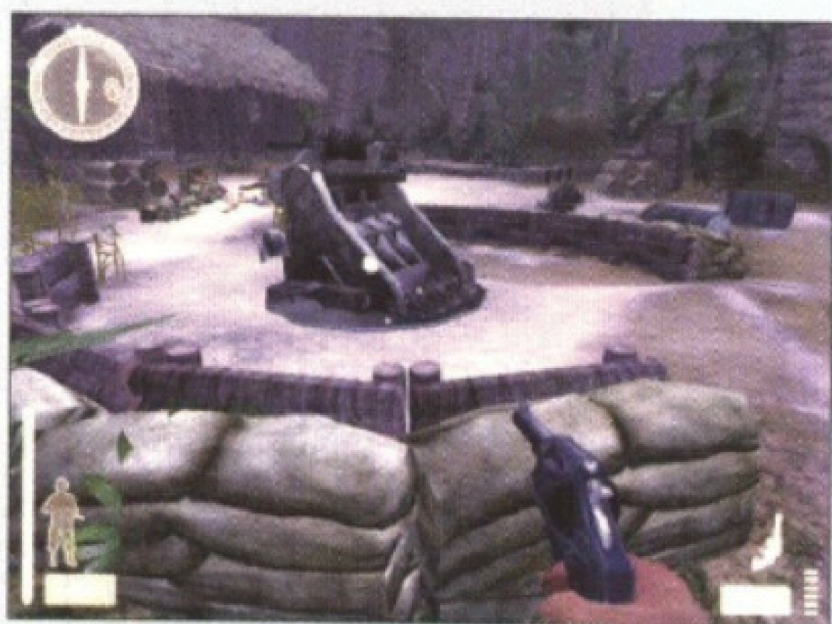
史实回放： 盟军即将开辟太平洋战场的反攻，为了获取足够的情报，1942年8月17日派遣220名海军陆战队特战部队分乘二艘潜艇对马金环礁的日军军事设施进行一次全面搜索。

1942年8月17日，多云转雨。马金环礁（Makin Atoll）/南太平洋

离珍珠港事件过去有大半年了，我们

已经奉命开拔到南太平洋的小岛上。今天晚上，我们一小队战士分乘几艘橡皮舟悄悄登上了小岛，在中士的指挥下，大家分为两组，一组在登陆点附近警戒，而我所在的另一组则需要完成探路任务。大家在密密的热带雨林里前进，没走多远就遇到了一些日本鬼子。借助大树和草丛的掩护，我们尽快干掉了他们。再往前走，一个突前的战友不幸腿部中弹，另一个战友急着去救助他，瞬间就被前方树林中射出的流弹打翻在地。可恶的鬼子，我们持枪杀了上去，收拾掉他们。不一会儿，来到几座茅屋前，干掉守卫在此的敌人，最终我在空地中央的高射炮台（AA gun emplacement）安放炸药包，摧毁了它。继续前进，来到岛上的一处小湖泊周围，我用望远镜仔细观察前方，发现湖泊周边有许多日本人埋伏。绕着湖泊逐个干掉他们，小心他们的机关枪，火力很猛。法兰克告诉我可以考虑扔出手雷来对付他们，不过也要防止这些家伙拾起扔过去的手雷反击。最后来到敌人的一个营地，这里守卫的敌人多，任务要求我们摧毁通讯铁塔。铁塔周围有几挺机枪守卫，好不容易干掉敌人，冲上去炸掉铁塔后，切记不要轻易离开，否则就会上当！下面马上就有敌人闻讯而来，战友们利用那几挺机枪居高临下尽情扫射这些小鬼子。





任务要求炸毁这里的高射炮台。



场景中那些红色的油桶是可以击爆的，绿色的则不行。

漫长的黑夜终于过去了，东方露出了鱼肚白。战士们继续前行，前面传来了汽车的声响，大家隐藏在草丛里，片刻之后，发现前面的小公路上驶过一部吉普车，上面坐着几个日本兵。待吉普驶远后，大家接着前行，公路旁边树上着一些写着“危险”、“注意”字样的木牌，昭示着附近的危险程度。不要惊动敌人，注意那些树枝上歇息的鸟儿，惊动了它们也可能会让周围的敌人有所察觉。来到一座敌营前，岗楼上放哨的家伙很快发现了我们，一场恶战开始了。干掉足足两军车多的敌人，然后迅速撤离此处。没走多远，兄弟们发现到了海边，岸边还停着一架水上飞机。漂亮的海岸风景可不能久看，我们继续往前走，干掉许多敌人，夺得一部吉普车。大家开车夺路而逃，沿途有许多敌人阻截，而我们只是紧紧跟着前面一辆敌人的吉普前进，最后到达日军的一个油库（Fuel Depot）。剩下的任务除全歼此处敌人外，还要彻底摧毁油库。

【隐藏任务：在水上飞机附近的茅屋里，可找到一张日本人的舰队航行机密文件。】

【英雄时刻任务：在搭载有防空火炮的运兵卡车卸载人员之前摧毁它。】

日本人在岛上建立了许多大大小小的营地和岗哨，数里之内，我们又遇到了一个营地。首先还是把那些岗

注意事项：

1.游戏属性设置中有一项“瞄准镜十字准线（Crosshair）”对游戏较为重要，关系到你命中目标的准确性，默认是“动态（Dynamic）”；另外还有一项“流血（Bleeding）”属性，不喜画面过于血腥者可选择关闭。
2.对付数量较多的敌人时，可考虑扔出手雷来对付他们，不过也要防止这些家伙拾起扔过去的手雷反击你。
3.场景中那些红色的油桶是可以击爆的，巧妙地掌握时机，可以轻松干掉大批敌人。
4.多多搜寻一下各处的房屋，可能寻获日本人的机密文件。
5.在战场上完成常规任务的同时，要记得帮助那些受伤的战友，有时候需要你背着他们到医务兵那儿得到救治，这往往就是“英雄时刻任务”。
6.战场上看见敌人的无线电通讯装备，要统统摧毁，以切断敌人互相之间的联系。
7.驾驶飞机的控制较难，画面中仪表盘最右边是高度计，中间是水平仪，左边是速度表。鼠标控制机头抬起或压下，分别对应升高和俯冲控制，W为加速，S为减速，A为右转弯，D为左转弯，鼠标也可以控制左右转弯。鼠标左键为机载炮开火。
8.在任务流程中，每关医务兵能提供4次治愈机会（中级难度），你可以随时呼叫他，但必须在小队的范围内才行。除此之外，战场上各处还有许多地方可拾取医药包疗伤。
9.打开狙击模式时，采用趴着或半蹲姿势准星的晃动大大低于站立姿态，有利于一枪毙敌。

楼上的哨兵干掉，然后再对付地面的敌人，这里的麻烦是营地中有一辆坦克向我们猛烈开火。端掉这个火力点有两个办法，一是射击坦克右侧附近的两个氧气瓶，以此来炸毁坦克，不过如果坦克与氧气瓶之间有倒塌的房屋一类的阻碍，那么计划就可能失败；二是自己迅速绕到坦克后方安放炸药包。把此地的敌人全部消灭后，顺便也把那些岗楼和油罐统统破坏掉。继续前行，沿途的敌人似乎越来越多，注意好好利用敌人四处架设的机枪，还有威力巨大的火炮（M96 AA/AT Cannon），感觉真爽。

杀敌的兴奋感刚刚上来，却发现前面有我军飞机被击中坠落，飞行员侥幸逃生。地面的日本兵闻风而动，朝坠机点追杀过来。时间就是生命，气息奄奄的飞行员匍匐在飞机残骸旁，用手枪对敌还击，身旁的飞机随时可能爆炸，得赶紧把他营救出来。我身先士卒，冲到飞行员旁边，一把将他扛起，迅速将其转移到医务兵苏利文附近给予急救。待回过头来，发现足足有一个排的敌人已经围拢过来，我们小分队所处的地方是一个狭小的山谷，谷底没有多少树木，大家仅能靠一些乱石来作掩护，而四面山坡上植被茂密，易于隐身，真是易攻难守。飞行员伤得很重，医务兵一直在抢救他，我和另外两个伙计只能守卫在他俩周围。敌人的攻击一波接着一波，虽然猛烈，但幸好一次进攻仅来自一个方向，打退了敌人的数轮攻击后，趁对方歇息之机，我们背起伤员迅速撤离了此处。

【英雄时刻任务：成功营救飞行员】

终于，登陆时分开行动的两组又重新会合在海滩上，这时天空下起了瓢泼大雨。中士命令大家分乘几艘橡皮舟返回前来接应的“鹦鹉螺”号潜艇。正当我们准备行动时，一枚迫击炮弹落在附近，敌人追上来了。敌人分散在海岸线周边，首先要干掉那些迫击炮（至少3处），它们的杀伤力真大。显然，日本人不想让我们活着离开小岛，他们的兵力是我们的数倍。我们且战且行，向着橡皮舟靠岸的地方前进。然而当大伙儿登上橡皮舟后，丛林里又传来阵阵呼救声，一位受伤的战友不幸被敌人围困了。我单枪匹马杀了回去，把伤员营救上舟，大家奋力向着前方的潜艇划去，而日本人还在岸边不断向我们射击，幸运的是，大家终于脱险了。

【英雄时刻任务：在敌机攻击下保护所有盟军橡皮舟】

登上“鹦鹉螺”号潜艇，我们马上投入还击日本战机的战斗中去。天空中出现了成队的日本零式战机，我马上登上艇首，控制防空机枪对来敌予以打击。这里的要点其实不是打掉正面而来的敌机，而是从敌机上发射的鱼雷，我的目标是打掉水面上的5枚鱼雷，保证潜艇不被炸毁。在大家的努力下，我们最终打退了日本空军的进攻。

史实回放：瓜达康纳尔岛是南太平洋上所罗门群岛的第二大岛，16世纪被寻找传说中所罗门王的黄金之国的西班牙探险家发现，地处赤道以南的低纬度，典型的热带气候炎热潮湿，岛上的热带植物因为雨



水充沛而生长极其茂盛。1942年7月4日，美军侦察机发现日军已经在瓜达康纳尔岛上修建机场，如果瓜岛机场修成，日军从这一机场起飞的飞机能够到达圣埃斯皮里图岛、埃法特岛、新喀里多尼亚岛一线，严重威胁美国至澳大利亚的海上交通线。美军参谋长联席会议立即将“了望台”作战的第一阶段作战目标改为瓜岛和图拉吉岛。

1942年8月28日，多云。瓜达康纳尔岛（Guadalcanal）/南太平洋

完成保卫潜艇的任务后，大家休整了一段日子。10天后，新的任务又来了。我所在的部队乘坐247号运兵船登陆上岸后，海军陆战队士兵们按照上级命令得马上赶到亨德森机场。途中经过一个小村庄，消灭全体敌人后到达机场。大家刚刚和等候在此接应的战友聊上几句，机场就遭到了日本人的炮火袭击，看来此地不宜久留。战士们乘坐一辆卡车撤离机场，但没走多远，卡车就被炸毁，大家被震翻在一旁。

【隐藏任务：在上岸后不远处村庄的茅屋里，可以找到一张日本人的情报地图】

谢天谢地，车毁了，人没事。大家继续前进，决心端掉刚才袭击机场的敌火炮营地。火炮营地的外围有两个火力很猛的机枪碉堡，首先要用手雷来轰掉它们，然后进入营地，面临的是和鬼子正面接触的坑道战，很容易受伤，难度较大。大家分两路肃清了营地的敌人，会合在火炮周围。但东边很快传来了鬼子的叫嚣声，我和一个战友赶紧去东边阻击来敌，我控制一挺M92重机枪朝外面扫射，战友负责干掉冲进坑道的敌人。一阵激烈的战斗后，我们干掉了所有试图反扑的敌人。此时不远处那门火炮附近传来巨大的爆炸声，接着就是惨叫和抱怨声，赶过去一看，同行的一个家伙已经倒在了血泊中，汤姆气急败坏地叫道：“早说了叫他不要乱碰这火炮，他偏不听，这下可好，触动了敌人设置的诡雷把自己给报销了！汤米，你赶快把这炮毁了吧！”我在火炮前轮上安置了一个炸药包，拉开引线，随后和大伙儿一起离开此地，按计划返回亨德森机场。

在去机场的路上经过日军的一个补给站，全歼敌人后顺带摧毁这里的一切。然后继续前进，茂密的丛林里敌人设下了许多埋伏，我们互相提醒不要走得太快，以免误入对方的包围圈。在一条小溪前，一群敌人向我们袭来，大家众志成城，控制好重型机枪，打退了他们的进攻。之后兄弟们溯溪而上，前面马上又遇到敌人，打掉左岸的一处机枪碉堡，上去占领这个阵地，阵地上有一门M96 150mm榴弹炮。这时敌人出动了坦克来围攻阵地。我冲上前操控榴弹炮，打掉4辆坦克后，又击退了成群的鬼子，接着与守候在附近的美军飞行员会合，继续前往机场。

亨德森机场一片混乱，战况极为惨烈，日本人疯狂地进攻，试图控制机场。首先我们要护卫飞行员登上飞机，待他登机后，跑道上会出现一些鬼子，干掉他们，尽最大努力防止他们攻击飞机。机场上有一些M2.50重型机枪，可以好好利用。待我方飞机升空后，马上到跑道对面夺回被敌人占领的防空炮，并确保机堡不被敌人袭击。这时天空中出现了大量日本零式战机，他们追逐着我方的黑猫式大型运输机。我的任务是控制防空炮，保护黑猫式运输机安全降落。



从日军手中夺回防空机枪。



保护黑猫运输机不被日机击落。



【英雄时刻任务：成功帮助5架盟军飞机空降】

最终，我们消灭了地面的全部敌人，敌人战机多半被击落，剩下的几架仓皇逃跑了，黑猫运输机稳稳地降落在跑道上。是夜，小岛上空星光灿烂。经过白天的激战，战友们都极度疲惫，我们躺在战壕里，聊着天，等待着下一步战斗的开始。爱德生上校告诉我们，敌人即将在夜晚展开反攻，而我所在的班队镇守的就是首当其冲的第一道防线，也是最关键的防线。夜深了，周遭一片寂静。突然，几只宿鸟喳喳叫着飞出草丛——上校说得没错，敌人来了！

大量敌人从山下向我们守卫的第一道山脊冲来，我发现，射击那些搬着弹药箱的敌人特别奏效，打中弹药箱引发爆炸可以放倒周围的敌人。这时，上校命令我们撤退到第二道山

脊，大家且退且战，这招诱敌深入非常奏效，敌人向我们设置的口袋阵中钻了进来。我们利用地形将敌人化整为零，各个击破。我和甘尼两人一组，在丛林里搜寻残敌的踪迹。没走多远，甘尼就叫我蹲下隐蔽，我急忙猫下腰，见前方不远处，一队敌人走远了，身后却传来一些动静，我回身几个点射，干掉这些企图偷袭我们的家伙。继续前进，走进一片沼泽，周围分散着一些鬼子尸体，然而当我们走近时，这些“鬼”竟然还魂了。原来他们佯装死亡吸引我们上钩。我们马上开火，敌人纷纷倒下，不过甘尼也受伤了，好在伤势不重。战场上，我在一个日军大佐身旁还发现了一份敌人的机密文件【隐藏任务】。我们一边战斗一边迅速向战友的方向靠拢，很快听到了他们机枪的怒吼声，大家又会合在一起。不过，成群的敌人也追了上来……一场恶战后，地面上满是横七竖八的鬼子尸首。甘尼吩咐我和其他战友保卫好第三道防线，他则赶紧把我获得的机密文件交给爱德生上校过目。

【英雄时刻任务：营救受伤的弹药兵】

第三道防线也是我们最后的防线，位于号称“血腥山脊”的山坡上，我们以数门火炮和几挺机枪的阵势等待敌人的进攻。虽然我们处于有利守势的高位，但敌人从几个方位的密集攻势依旧让我们大伤脑筋。眼看弹药就要用尽，敌人却越来越多。正在这关键时刻，我方增援的飞机出现了，他们准确地将一枚枚炸弹投掷在敌群中，将小鬼子们炸得哭爹喊娘。

黎明就要来临，经过一夜的苦战，我们终于成功地打退了敌人，守住了阵地。和我们并肩作战的上校朗声对大家说：“大家都是好样的，今天晚上我们经历了最严峻的考验，历史将记住‘血腥山脊’，将记住我们的战斗！”最后，他还特地提到了我。“柯林是我们中间最勇敢的一个，我将在战后申请上级授予他银星勋章！”战友们欢声雷动，我感到心里美滋滋的，身上的伤口似乎也不痛了。

天刚亮，我们班就进入丛林，目的是寻找敌军的碉堡和通讯站，并摧毁他们的火炮阵地。大家趟河而行，忽然，一具战友的尸体从上游漂了下来。中士吩咐我们不要去碰尸体，以防有诈，同时命令我和甘尼去河流右岸侦察。我俩听令出发，没走多远，在一处小瀑布前上岸。这条叫罗格河的小河四周十分安静，但隐隐渗出重重杀机。甘尼跑得真快，我努力试图追上他，突然他停止了脚步，低声吩咐我趴下。趴在地上的我伸出头来，拿出望远镜往前面的土坡下望去，几个鬼子正在那里巡逻，从他们的对话中还得知，敌人已经知道了我们的行踪，并打算设置圈套伏击我们——得马上通知中士他们。待鬼子走远，我们马上沿原路返回，沿途干掉几个鬼子，成功地赶在鬼子行动之间与战友们会合。中士听完我们的汇报后，决定将计就计，设一个陷阱歼灭敌人的巡逻小队。

【英雄时刻任务：避免被日军供给小队发现，获得便携式机枪】

我们马上分散在河岸两侧，找好掩护，结果掉中计的日军后，大家继续前


此处的要点是打击左上角的防空岗楼。


看我不打你个粉身碎骨。

行，顺流而下，经过一段雾气沉沉的沼泽地，这里的能见度很低，有一些敌人隐藏在其中，好几次，我们都差点与他们撞个满怀。再往前行，河岸边发现敌人的据点。我们拔掉几个据点后，到达一座较大的弹药库。干掉这里的守卫后，临走时我们当然不会忘记毁掉它。在沿河前行时，我们遭到了一些日军狙击手的偷袭，他们隐藏在高高的树上，好几个战友都挂了彩。干掉他们后，大家抓获一名奄奄一息的幸存者，但这家伙死到临头还是不肯交待他们的火炮基地隐藏在何处。

中士根据刚才遇到的弹药库的情况判断，敌人的火炮基地应该距此不远，他吩咐大家机灵一点，打起精神，准备迎接大战！大家小心翼翼地往前行，没走几步，果然遇到了巡逻的敌人。解决掉他们后，我们又拔掉了几个据点。虽然遇到的抵抗不算太强，但几个据点中都囤积了大量的弹药，感觉我们离目标越来越近了。途中我们营救了两名被俘的战友【英雄时刻任务】，还看到一个洞穴。我扔了枚手雷进去，轰隆一声巨响，里面传出敌人的惨叫声。进去后发现了几具敌人的尸首，除了摧毁洞内的敌人无线电台【隐藏任务】，我还得到了一把M97狙击步枪。

密密的丛林里，道路似乎变得很狭窄，但拐过弯就豁然开朗了。我们面前是敌人的一道重要关卡，这里有一座桥梁，桥上桥下都有敌人较强的火力把守。我们借助岩石的掩护和他们僵持了一阵，中士发现天空中有我们的轰炸机飞过，显然他们试图支援我们，但被桥梁左侧高处的防空炮火逼得不能接近。我换上刚才拾获的狙击步枪，一枪干掉了敌人的防空岗哨。轰炸机迅即从低空掠过，准确地将炸弹投掷到桥梁附近，一声巨响过后，拦路虎清除了。

继续前进，我们已经能很清晰地听见敌人火炮阵地的炮声了。进入数道敌人的壕沟阵地，这里首先要打死岗楼上的哨兵，然后沿着壕沟清除里面的敌人。干完这些前期工作后，大家终于进入了日军火炮阵地，绕阵地一周将外围敌人全歼后，我奉命从一个壕沟口杀入阵地中央的火炮群，把里面的炮兵和守敌消灭后，在最尽头的弹药库安放炸药包（起爆时间最好定为最长的1分钟，长按F键设定时间，否则自己不能安全撤出壕沟）。我们终于端掉了这个对我空军造成极大伤害的火炮阵地，大家惬意地躺在沙滩上，温暖的阳光照在身上，“要是没有战争，这儿可真是人间天堂。”

法西斯不灭，我们的好时光自然不会长久。新的战斗马上又将开始，日本人的舰队在南太平洋横行霸道，我们奉命要消灭这些海上恶魔。日军许多零式战机升空拦截我们，我在其中的一架鱼雷机上操控机载火炮打掉了不少日军飞机。驾驶飞机的战友不幸中弹牺牲，我随即担负起驾机重担。跟随我方护航战机前往日军的一座小岛，我们的首要任务是摧毁他们的通讯塔，然后炸毁停泊在小岛上的3架日军轰炸机、岛上内湖周边的水上飞机和火炮。

摧毁通讯塔，我们接到命令，日军的“加贺号”航母和另外一艘驱逐舰正停泊在不远处，现在正是打击它们的好时机。我们飞近目标后，第一件事就是将船上来不及起飞的战斗机炸掉，接着扔下鱼雷和炸弹（按F键开启投弹功能，按“[”键选择鱼雷或炸弹，最后按鼠标右键发射），给航母和舰艇以沉重打击，再利用飞机上的机炮击沉航母和驱逐舰。在返航途中，法兰克的飞机被一架敌机紧紧追随，我打掉敌机，救了他一命【英雄时刻任务】，大家一起顺利降落在航空母舰的甲板上。

史实回放： 塔拉瓦原是中太平洋上一个默默无闻的珊瑚岛礁，第二次世界大战中，它位于美军对日战略反攻的轴线上。1943年11月20日，美军调集重兵，在这里进行了一场十分惨烈的两栖作战。在这场代号为“吉尔伯特”的战役中，负责攻击塔拉瓦的是陆战第二师约18 000人，负责马金环礁的为陆军步兵二十七师6472人。登陆的美军以压倒性的火力对该岛进行地毯式轰击，但仍无法将日军扫荡干净，在水际滩头遭遇相当程度的抵抗，以致进展缓慢。到20日白昼结束时仅5000人登陆上岸，死伤约1500人，只在滩头向纵深推进不到200公尺……

1943年11月20日，晴。塔拉瓦岛（Tarawa Atoll）/D-DAY行动

在这一阶段，我们一步步接近了梦想的胜利，中太平洋上的日军只剩下塔拉瓦岛等几个最后的基地了，盟军今天终于决定进攻几座敌人重兵把守的岛屿。就要登上塔拉瓦岛了，我们用登陆艇上的机枪干掉来袭的敌机。在防波堤前停下，我和甘尼上岸清除了这里的敌


在塔拉瓦环礁一役中要炸毁10余门火炮。



人，之后再次登上登陆艇。正向岸边进发时，我们的船被炸沉，只有徒步上岸了。登岛后，沿着沙滩向前进发，肃清沙滩所有敌人后，我们从最右边的缺口突破进去。

在军事路线图上，我们刚刚经过的地域称为“红滩1号”。进入内岛后，我们首先在这里清理掉房子里的守敌，他们人数较多，而且隐藏在每个角落和坑道里，很难对付。在这里还需要炸毁4门火炮，另外我还成功地找到了一个隐藏的防空炮据点，干掉了那里的守敌，使得随后经过的盟军飞机未受攻击【英雄时刻任务】。继续向前，大家到达了“红滩2号”地区。在这里的一处坑道里，我找到了日军的鱼雷仓库，并安放了炸药包。而后大家躲得远远的，看着这个大焰火的壮丽景象！之后我们夺得了几部吉普车，兄弟们开车穿越这片死亡地带。在“红滩2号”的另一边，我们看到了敌人的指挥中心——一座楼顶有许多天线的堡垒，上级命令我们马上摧毁它。但困难的是指挥中心四周有一些机枪火力点在猛烈地向外扫射，外围还有两辆敌人坦克在守卫。我叫战友们用火力掩护我，自己绕过去把坦克炸掉。占领指挥中心后，我爬上楼顶，把敌人的通讯塔和天线彻底炸毁。大家从指挥中心的地道往前去，不过在出口处遇到了敌人强大的火力攻击，我们只能退回地道。大家非常有耐心地一次次探头，逐个杀死外面的敌人。而后来到敌人的最后阵地，沿途我们还炸毁了7门火炮。

在这个阵地的中央，有一个巨大的圆形掩体。我们沿着壕沟前进，而陆军的弟兄们也从另一侧借助雪曼坦克的掩护同时发动了攻势，壕沟尽头有敌人的两个火力点，我们一时难以靠近。幸运的是，盟军支援的炮火准确地落在那些敌人的头上，机枪碉堡被夷为平地。突然，壕沟尽头旁边一扇厚重的门打开了，许多日本鬼子冲了出来，我们守在外边，很快干掉了他们。然后穿过那扇门，接近了圆形掩体的外侧。掩体四周有许多火力点，贸然靠近就是白白送死。我叫兄弟们在下面等待，自己摸了上去，借助一堵矮墙猫腰慢慢接近掩体，趁敌人还没发觉的时候，冲上圆形掩体顶部，在这里安放了一个炸药包。当我跑回弟兄们身旁时，身后响起了震耳欲聋的爆炸声。当大家一起冲上掩体废墟时，下面有许多残余的日本兵涌了出来。我们居高临下，把他们杀得片甲不留。

胜利就在前方，我们继续在岛上搜寻剩下的日本残兵，余下的敌人还向我们发动了几次冲锋，都被我们打退了。最终，战友们发现仅剩下一处敌人堡垒在负隅顽抗，我们和这里的敌人展开了激烈的战斗。附近盟军的炮火很快就把他们最后的藏身之所炸成一片废墟，仅存的日本鬼子从坑道里冲了出来，他们挺着刺刀想做最后的顽抗，等待他们的永远只有失败。大家从阵地上扯下日本膏药旗，宣告胜利属于正义！在广阔的太平洋战场上，我们自此全面走向战略反攻阶段。

中世纪的欧洲是个充满挑战的黑暗时代，这个题材已经在千百款策略游戏中为玩家们耳熟能详，但保加利亚开发商黑海工作室制作的这款《荣誉骑士》以深度的策略性和精美的2D画面让我们有了焕然一新的感觉。从本质上来看，这是一款争霸型的即时策略游戏，在从公元1000年到1350年之间的3个时间段内，玩家可选择领导164个封建诸侯国之一加入争霸欧洲的战团，每个国家最多能招募9位6种不同职业的骑士帮助打江山。在囊括欧洲、中亚和北非的巨大地图中，玩家能清楚地看到各诸侯国的山河地貌，以及飞禽走兽，还有闯入境内的他国军队。尽管地图上诸侯国数目众多，但本作策略界面完全实时进行，敌我军队遭遇后可选择进入RTS界面进行9种不同类型的即时战斗，从画面质量到操控功能都没有任何缩水。除大量兵种和多样的城镇经营外，本作的外交部分也做得非常成功，贸易、结盟、间谍、宗教、联姻等都体现出当年欧洲乱世的真实一面。本作未采用3D图像技术反而让游戏画面看上去格外养眼，无论是在策略界面还是战斗界面下，时而优雅时而激荡的背景音乐也对精美的画面起到了完美衬托作用。应该说这是一款画面俱到的策略佳作，在很多方面它都与光荣《三国志》系列有异曲同工之妙。

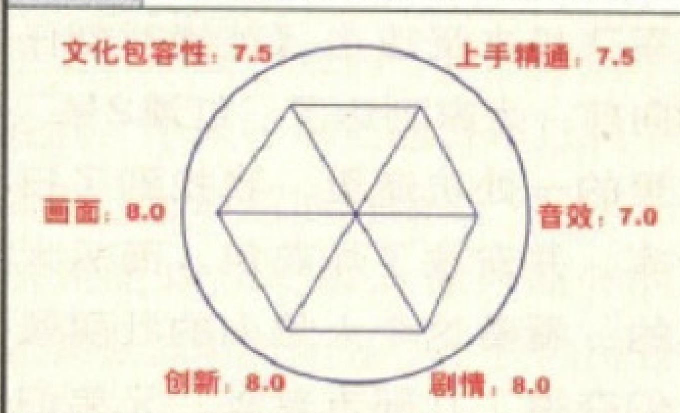
Knights of Honor

■贵州 yago

荣誉骑士

良品 总评 7.7

制作	Creative Assembly
发行	Activision
载体	CD×3
类型	回合策略+即时战略
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP



配置要求
CUP：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.9GB

骑士分类

骑士是本作中英雄的代称，玩家不要以为这里说的骑士仅限于手持重剑身着甲胄的那类家伙。游戏中共有1000多位相貌姓名不同的骑士，按职业可分为将军、商人、神父、建筑师、地主和间谍6类，他们都是你统一欧洲的有力助手。游戏开局时玩家麾下只有一名将军，招募新骑士需要1000金币，但从男性皇室成员中招募可免费，国王、王子都可来帮忙。不过，皇室成员会随着时间流逝而衰老并最终死亡，尤其是国王和王储，如果让其身居要职可能会对你的领导班子带来沉重打击。而招募来的骑士就没有这些烦恼，如果没有遇到阵亡、暗杀等极其特殊的情况，他们都会一直伴随在你鞍前马后。

将军是负责带兵打仗的英雄，也是游戏里唯一能在地图上移动的骑士。将军通过作战攒集足够经验值后会获得一枚金星，用一枚金星可换回一项技能，每位将军最多可学会6项技能。这些技能酷似《英雄无敌》里的技能，例如策略术加快行军速度，领导术提升部队士气等。应尽量按照将军专长为其配置相应部队，例如某位将军学了弓箭术就该为他招募以弓弩为主的部队，这样才能发挥最大战斗力。粗心的朋友可能没有注意到，将军所能学习的技能还有等级之分，一枚金星只能换来一级。如果能将某项技能连续升到最高级，你的将军会变得非常厉害。每位将军最多可带9队战斗兵种和4队攻城兵种，平时如果多用于野战就不必携带攻城兵种，否则会降低行军速度。将军要回城或进入野外佣兵营中才能招募部队和补充粮草，其所辖的9队人马各有自己的经验设定，队伍图标上金星越多表明级别越高。战斗结束后若有损耗可返城补充队伍人数，但招募过多新兵会降低队伍级别。招募部队时需要注



外交联姻提议。

意，有些兵种只出现在特定省份和特定国家，在其它地方哪怕你造好了所有需求建筑也是不能招募的。当玩家控制教皇后，你麾下的所有将军就能变成十字军将军，他们所率的部队也会变成威力强大的十字军部队。

商人是主管贸易的骑士，在游戏初期他们甚至比将军更重要，没有金币什么都做不了，初期至少要有3到4位商人为国家效劳。招募商人后点击他的头像即可选定与他国开展贸易，贸易对象是那些与你签署了贸易协议的国家。贸易类型可以选择盈利贸易或货物贸易，盈利贸易只为赚金币，货物贸易可换回本国需要的特殊货物，例如建设国家成就时需要本国不出产的货物就只能靠商人贸易获得。当本国知识点数达到1000后还可点击商人头像对其进行职业提升教育，每教育一次这位商人头上会多一枚金星，他为你赚的金币也会更多。

神父是主管宗教的骑士，他的直接作用是安抚民心。如果让一位神父就任某省总督，他能迅速降低本区暴乱指数，同时提升国民忠诚度和知识点数的增长速度。当你的将军夺得原先由异教徒占据的省份后再派神父去接管，即可对该地区进行宗教改造，但宗教改造也有可能导致本地区暴乱愈演愈烈，甚至神父也可能会被暴民所杀。对神父也能进行职业提升教育，高级神父可晋升为教皇或长老，教皇可号召相同信仰的各国进行十字军东征。

夺取城池后仍需一段时间才能完全占领。

建筑师是主管城市建设的骑士，在有建筑师的省份，都城中修造建筑物的速度快得惊人。如果让建筑师出任某个省份的总督，本地区人口增加会更快，同时税收额和工人数目也更多。刚开始白手起家时建筑师的作用非常显著，中期刻意经营富庶省份时也能出力，但到后期他们的作用就变得可有可无。

地主是主管粮食生产的骑士，游戏里招兵买马不但要消耗人口指标，同时也需要大量粮食，地主的重要性此时最为明显。让地主担任省份总督可提升人口增长速度和粮食产量，在战争时期如果遭到敌军围城，地主会精打细算调配城内守军粮食消耗，这样你的城市就能支撑更长时间等待援军来救。

间谍是执行特种任务的骑士，玩家可派遣他们潜入别国境内，目标国君主招募骑士时会把他们聘为座上嘉宾。根据间谍假扮的职业他能提供该国相应领域的情报，这在战争或外交中足以让玩家占尽上风。因此各位玩家招募新骑士时也要小心了，说不定你那位百战百胜的将军就是敌国派来的间谍。当间谍被发现后，他的头像会变成囚禁在监狱中的模样，如果不快掏赎金，对方君主很可能就来个斩首示众。

久经沙场的Hugo老将正进军芒斯特城。

在雇佣兵营里可招募部队。

界面详解

策略界面下左上角由红至绿的色条代表国家实力级别，三角箭头越往右证明你的国家实力越强大。国家实力级别太低会导致税收降低和民心增长缓慢，各地出现叛乱的几率也大为提高。多次战斗胜利或完成一些具有历史意义的大事，例如统一某片区域后能大幅度提高国家实力，但最省力的办法还是直接用金币和民心购买，在国家富庶的情况下点击色条左侧的黑色按键即可逐次购买。

画面正上方中间有9个代表骑士英雄的头像槽，正常难度下游戏开始时只有一位将军，点击空槽位可选择从皇室成员提拔或花1000金币雇佣更多骑士。不同职业骑士的头像背景框颜色也不相同，红色是将军，黄色是商人，绿色是地主，蓝色是神父，黑色是建筑师，紫色是间谍。头像左上角有王冠图标的骑士均为皇室出身，大

军用设施（Warfare）

名称	修造费用	需求条件	特殊奖励	升级
训练场（Training Grounds）	500金200工	无	无	无
造箭铺（Fletcher）	1000金300工	训练场	无	无
造剑铺（Swordsmith）	1000金300工	训练场	无	剑匠铺
造矛铺（Spear Maker）	1000金300工	训练场	无	造戟铺
链甲铺（Chain Mail Workshop）	2000金300工	盔甲店	无	无
盔甲店（Armoury）	2000金300工	训练场	无	无
造斧铺（Axe Smith）	1000金300工	训练场	工人+1	无
器械厂（Siege Workshop）	3000金700工	训练场/工具店	无	无
鳞甲铺（Scale Armourer）	3000金500工	盔甲店	城防+5	无
板甲铺（Plate Armourer）	5000金500工	盔甲店	城防+5	无
了望所（Town Watch House）	300金100工	无	无	无
木栏（Palisade）	4000金600工	无	无	石墙、壁垒
城角塔（Corner Towers）	8000金1200工	石墙	防御伤害+700	无
发石塔（Ballista Towers）	5000金1200工	石墙	防御伤害+1000	无
门塔（Gate Towers）	8000金1500工	石墙	防御伤害+500	门楼
鼓塔（Drum Towers）	3000金1200工	石墙	城防+5	抛石机
护城河（Moat）	3000金1000工	无	城防+20	无
马厩（Stables）	2000金500工	粮仓	无	无


战术界面下完全是传统流派的RTS风格。



游戏中会定时公布最受欢迎的国王。


策略界面下可查看正在进行中的战斗。

王冠是国王，小王冠是王子。头像上方有金星的代表接受过职业教育，从事本职业工作时效率更高。头像右下角的图标表明该骑士目前状态，例如城堡图标表明驻扎在城内，脚形图标表示在行军，双剑相交图标则表示在战斗中，金币表示与他国贸易盈利。头像左下角的图标一般代表该骑士执行贸易、间谍等任务的目标国。有时头像栏内会出现监狱囚禁小人的图标，那是战斗中被俘获的敌军将领，点击可向敌国勒索赎金或免费释放或喀嚓了账。

画面右上角是国家三大资源数目，十字架表示国民忠诚度，书本代表知识点数，金币当然就是钱了，点击图标可进入详细列表菜单。正常情况下忠诚度和知识点数都会自动缓慢增加，其速度视国力强弱而定。金币数目后面的括号里如显示红色负数代表当前国库收支处于亏损状态，如果是绿色正数则代表盈利；括号中的数字越大国库增减的速度也越快。注意在忠诚度详情菜单下方有3个宗教徽标，分别代表天主教、东正教和穆斯林，各国所属宗教基本与史实吻合，但也可由玩家改变，条件是国内有4省份信仰欲改变的宗教，然后再花费15 500金币和1000点忠诚度即可更换国家宗教。

左下角黑色按键是事件列表键，点击后可打开近期发生事件的列表，整个欧洲大陆的风云变幻尽在其中。下方8个方形按键依次为系统菜单、在线帮助、皇室成员、国库财政、国家成就、都市列表、国力排行和外交界面。系统菜单和在线帮助不用解释了，在皇室成员菜单内可看到本国国君一家的概况，上面两位是国王和王后，左下边是王子们，右下边是公主们。男性皇室成员都有5项技能：经济、外交、战争、间谍、宗教。每种技能最高3颗金星。王子们可免费提升为骑士，从事其技能最适合的职业。第一位大王子是默认王储，标志为头像旁的小王冠，但如果你认为当前王储整个一废物也可转授其他王子为王储。国王因阵亡或衰老去世时王储即可继位，新君登基后首要大事是婚姻，与外国公主联姻最好，否则过段时间会自动迎娶民间女子，再往后就生儿育女。王子、公主们生下来时都还是婴儿造型，需要一段时间后才能长大成人。

点国库财政键和点击右上角金币图标效果相同，都能打开国库财政收支细表，左边是收入项目，右边是支出项目。特别要注意的是，支出项中下面有个通货膨胀（Inflation）指数，国库储备资金太多会对全国经济造成不良影响，这个百分比的提升会导致国库收入降低。扩大财源或修造民政建筑都能有效降低通货膨胀指数。下面4个图标从左至右为免税、正常税、双倍税和战争特别税，用好它们可为你充分敛财，当然也要小心引发民变。国家成就菜单里显示游戏中可完成的十大成就，类似文明中的奇迹建筑，但过于抽象化。实现某种成就需要本国拥有指定的各种商品，例如轮作种植就需要凑齐皮革、蜂蜡、食盐和马匹4种物资。每种成就都能给国家带来巨大奖励，例如丝绸之

基础设施（Basic）

名称	修造费用	需求条件	特殊作用	升级
粮仓（Granary）	300金200工	无	产粮+1 全省储粮+100	无
小旅店（Inn）	300金100工	无	工人+1 全省快乐+2	旅馆
税务站（Tax Collectors Office）	800金200工	无	全省村庄收入+1 快乐-1	无
工具店（Tool Smithy）	500金200工	无	工人+1	无
采石场（Quarry）	1000金200工	石矿/工具店	全省村庄工人+1 快乐-2	无
大麻地（Hemp Field）	2000金200工	良田	无	无
葡萄园（Vineyard）	2000金200工	良田	全省农场产粮+1	无
教堂（Church）	3000金500工	无	书籍+1 民心+1	大教堂
清真寺（Mosque）	3000金500工	无	书籍+1 民心+1	大清真寺
鱼码头（Fishmonger）	300金200工	渔场	海村产粮+1	港口
猎人屋（Hunters Huts）	300金200工	猎场	出产兽皮 收入+1	无
牧羊场（Sheep Farm）	800金200工	牧场	全省农场产粮+1	无
养牛场（Cattle Farm）	1000金200工	牧场	出产肉食 产粮+1	无
养马场（Stud Farm）	1000金200工	牧场	出产马匹 工人+1	无
银矿井（Silver Mine）	3000金400工	银矿/工具店	出产白银 收入+5 快乐-2	无
盐矿场（Salt Mine）	500金200工	盐矿/工具店	出产食盐 全省储粮+100	无
养蜂场（Apiary）	1000金200工	良田	出产蜂蜜	无
染料厂（Dyes Workshop）	2000金500工	矿藏/工具店	出产染料	无
墨水厂（Inkmaker）	2000金500工	矿藏	出产墨水	无

路可使本国所有商人的贸易收入翻倍。都市列表中列出了本国所有都市，名称旁的锚状图标代表这座城市可修造港口，往右的7项指标依次为当前建造项目、本省暴乱指数、工人数、产粮数、知识点增加数、忠诚度增加数和税收金额。国力排行可看到当前游戏内各国的排名，默认状态下是按整体实力排序，左侧索引图标由上至下依次按国土、军力、国库、盈利、尊敬、仇恨、快乐等不同指标来为各国排列座次。

进入外交界面后展现在你面前的将是一张欧洲局势图，右下角9个按键代表切换显示国境、外交关系、地貌特征、宗教区域、暴乱指数、商品产地、部队产地、建筑所在地、返回策略界面。在外交界面下选中某个省份后双击鼠标直接跳回策略界面，如单击别国领土下方可出现针对其国王的外交菜单。左侧3个按键可查看该国经济、国力和外交关系的情报，如果有间谍驻在该国这些情报将更详细。国王头像左侧是其年龄描述和与本国的外交关系的介绍，关系色条上的箭头越往左就表示越险恶；头像右侧是国王性格的描述，右下是联姻、和平、贸易、互不侵犯、同盟5种外交关系简示图标，如图标亮起表明存在相关协议。直接单击国王头像可打开外交对话窗口，其内由上至下有提议、要求、提议联合攻击、解除盟约、宣战、离开6个选项。第一次打交道时，提议项下包括送礼、贸易协议、皇家联姻、退出等4种功能，送礼可增加友好度，送钱还是送领地就由自己决定了。当签订贸易协议后才能提议达成互不侵犯协议，接着提议建立同盟，这时才可提议联合攻击第三国。要求选项中除向别国索要金币和土地外还能要求对方解除与第三国的关系，或攻击第三国。

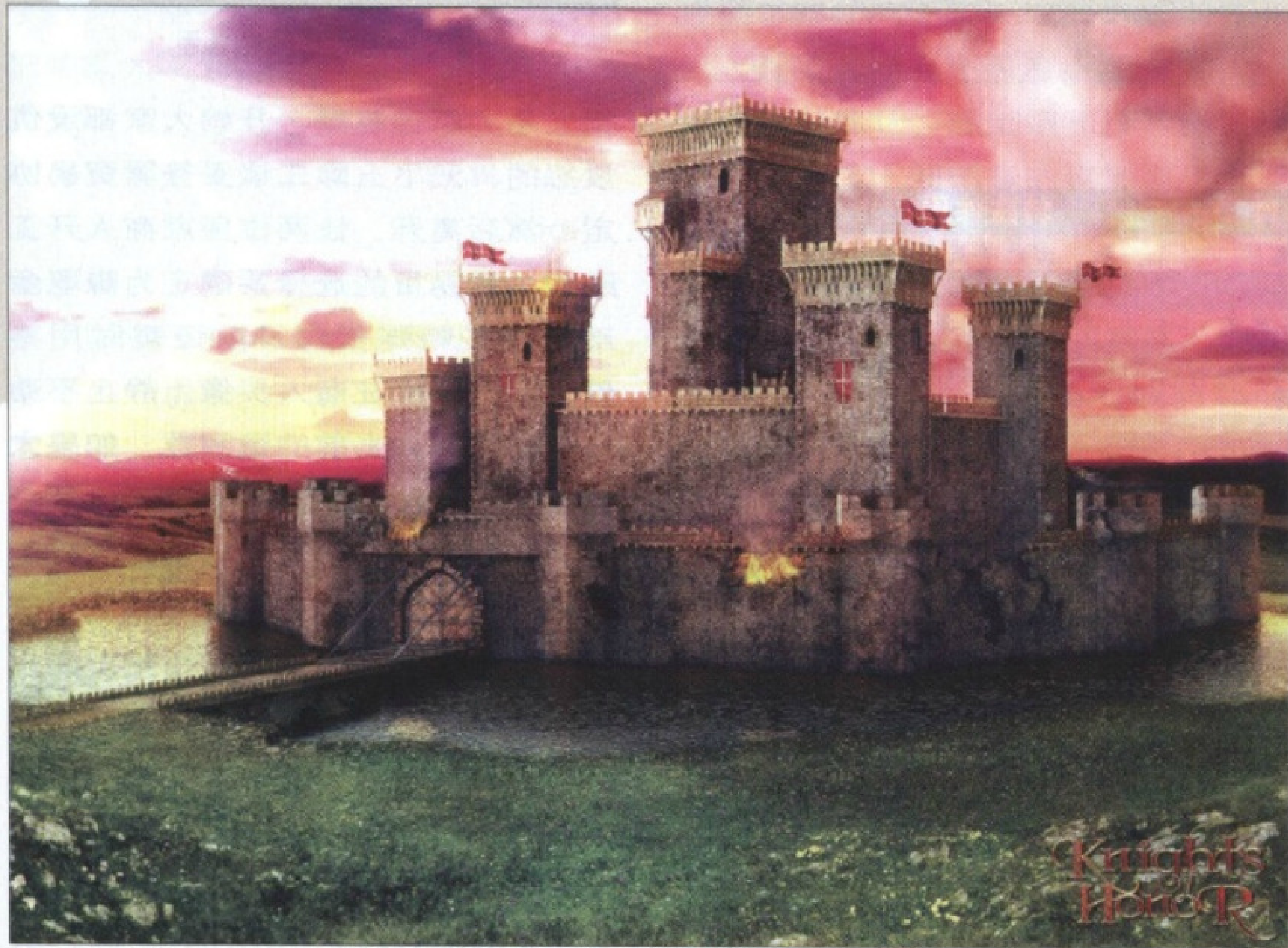
现在回到策略界面下，右下角小地图上方有6个按键，第一个是进入外交界面，第二个是切换显示行军部队的将军头像和士气槽，第三个是切换显示都市村庄上方的人口和生产图标，第四个是切换显示省份名称，第五个是对小地图画面进行3级缩放，第六个是在小地图的行政与地理模式之间切换。再看主画面中，左下侧边缘经常会有公文状图标出现，那都是些你需要处理的国务，例如和别国外交照会、敌人入侵警报、王后产子等，点击打开处理后这些图标会自行消失。右上侧边缘出现的事件图标代表正在进行的各种事件，例如战争、修造建筑、村庄遭暴民洗劫等，点击图标可直接赶到现场，事件结束后这些图标自行消失。

游戏中每个省份均以一座要塞型城市为核心，在策略界面下点击该城可打开城镇管理界面。正中央城市名称左右两侧分别是本省总督和驻军将军头像，如果没有就说明本省既无总督城中也无将军。城名下方的人像槽代表人口数，如果招兵太勤会导致人口数过低，从而影响税收。人口槽下方有5个小图标及灰色凹字，分别代表本城提供的忠诚度、税收、知识点数、粮食、工人数量。再下面是本城粮食储量槽。当有将军入驻本城时玩家可在右边菜单中看到将军所率部队的情况，将军头像下方的粮车图标代表他的部队所携带的粮食数，点击右侧的三角箭头可打开将军的技能菜单。右边的圆形士兵侧影按键是招兵键，打开后可看到3栏，最上一栏是本国特有兵种，中间是本省普通兵种，下面是本省特有兵种。未显现的图标表示未满足相应建筑物条件，已显现


通过花钱也能快速完成对攻取城市的占领。


选举欧洲大君的会场。


将军率兵长途奔袭敌城。



但颜色灰暗的图标表示招募条件不足，例如所需粮草、人口不够。总督头像下的图标代表本省所信仰的宗教。城名左边部分是内政区，最上列两个图标是城市建筑和快乐状态，打开城市建筑菜单后可看到上方有3个大格，表示本省所拥有的特殊商品。下方18个小格代表本城可建造的18座建筑物，点击任一空格可开始建造军用、基础和高级三大类建筑物。打开快乐状态菜单后你会看到有关民众快乐状态的详细参数，最上方显示的是民心百分比，如果是绿色则代表快乐增加速度，如果是红色则代表本省暴乱指数，下面列表则从国力、皇室、暴乱、城市发展、宗教、税率、战争等7项因素细述民心百分比形成的原因。城市建筑和快乐状态左下是6队本城驻军图标，招募足够驻军可保证在没有将军的情况下也能和敌人盘桓上一阵子。点右侧箭头按键可在驻军部队与将军所率部队之间进行互换，+号代表补充指定部队兵数，×号代表解散指定部队，*号代表补充所有部队兵数。

实战教学

基础理论说了不少，现在也该带各位见习君主们实战一下了。主菜单下点击Play Alone进入单机模式，再选Play on Europe进入欧洲争霸模式界面，左上选年代，右下选难度，当中无数的盾形徽章令你眼花缭乱，点右上的地图键将中央家族选择界面变为欧洲地图。要争霸天下呢，当然得先为自己选块风水宝地——欧洲大陆中部？这里连年征战，国家关系错综复杂，保不准没几年就让人灭了。东部的中亚，南部的北非，西部的不列颠、爱尔兰，还有北欧都具备天然地理优势，找个好地方养精蓄锐等力量强大后再进军中部是个不错的想法。考虑到在游戏教学篇中对北爱尔兰的阿尔斯特（Ulster）比较熟悉，那就选择它吧！点击代表阿尔斯特的黄底红十字盾标，或点击地图上的相应区域，然后开始进入游戏。



城市中某些建筑物也可升级。

吾国首届君主大名唤作Niall一世，封号伯爵，中等年纪；王后Edith贤惠无比，膝下育有一子一女。先看看国王与王储Aedh的技能属性，如果太逊则退出重新开始游戏。每次开局皇室成员技能和城市建筑都取随机值，最理想的国王与王储经济技能都应该是3星，这样一开局就可把两位都招募为商人做生意。进入外交菜单，找个离自己最远的国家开始谈判，像北非的Berbers、中亚的Khazars都不错，总之越远越好，开始大家都没仇没怨的，三下五除二谈妥签署贸易协定，然后离开，让两位皇家商人开工赚钱。贸易目的选择要确定为赚取金币，那些特殊货物目前还暂时用不着。鼠标悬停在商人头像上静止不动可看到该商人当前的盈利数，如果太低就要考虑换一个贸易对象国，力争早日让右上角金币数后括号里的绿色增长额达到3位数。根据经济情况还可继续招募1到2名商人骑士，把贸易规模做大，让国库尽快充实起来，这是开局后最重要的第一步。



攻打较大敌城时最好多支部队协同作战。



报告，国内有反贼叛乱。

歇口气再看看地图，光杆司令Hugo将军还在城外发楞呢，现在他只有一队贴身骑士，根本派不上大用

高级设施（Advanced）

名称	修造费用	需求条件	特殊作用	升级
皮纸厂（Parchment Maker）	1000金500工	牧羊场	出产羊皮纸	无
纺织厂（Spinning Mill）	1000金500工	牧羊场	出产羊毛	无
制革厂（Tannery）	2000金500工	养牛场/工具店	出产皮革	无
石匠场（Sculptors Guild）	3000金500工	采石场	出产石像 全省快乐+2	无
泥瓦场（Stonemason）	3000金500工	采石场	出产石柱 工人+1 城防+10	无
织布厂（Weaving Mill）	3000金500工	亚麻地/工具店	出产麻布	无
索具店（Riggers Store）	3000金500工	亚麻地/蜂蜡厂/工具店	出产索具 海村收入+2	无
酿酒厂（Winery）	3000金500工	葡萄园	全省快乐+5	无
蜂蜡厂（Wax Maker）	2000金500工	养蜂场	出产蜂蜡	无
裁缝店（Tailor）	3000金500工	织布厂/染料厂	出产衣服	无
市场（Market）	3000金400工	税务站	收入+1 全省村庄收入+1	商会
图书馆（Library）	5000金1500工	皮纸厂	书籍+1	大学
屠宰场（Butcher）	2000金500工	盐矿场/养牛场	产粮+1 全省农场产粮+2、储粮+200	无
抄写所（Scribes Office）	3000金800工	墨水厂/皮纸厂	无	无
腌制厂（Pickler）	1000金500工	鱼市场/盐矿场	海村产粮+3 全省储粮+100	无
海港（Harbor）	3000金800工	港口	海村收入+3	军港 海上要塞
面包店（Bakery）	2000金500工	粮仓	产粮+1、全省农场产粮+1、储粮+200	无
染料厂（Dyes Workshop）	2000金500工	矿藏/工具店	出产染料	无



场，让他先回城来招两队农民权作防暴防匪用吧。虽然身居外海小岛，不过周围国家也不少，谁知道是敌是友啊，接下来再进入外交菜单开始打点与各位邻居的关系，否则万一人家打进来光靠Hugo将军那点农民军可是抵挡不住。南方邻国伦斯特（Leinster）是头号近邻，国王Donal二世好面子又贪财，还是位虔诚的基督徒，嗯，容易打交道。先谈贸易协定，再签互不侵犯协定，最后提议建立同盟，如果对方拒绝可适当送礼增加好感度，不过只要能达成互不侵犯协定也就够了。为了能把这利害关系巩固，还可把咱家大闺女Beatrix公主抬出来建立儿女联姻，什么？Donal二世说他不认为联姻是个好主意，那就算了。再看看海那边的不列颠，约克（York）地盘最大，咱跟他套近乎或许前途无量，国君Robert凶残好战又贪财，赶紧好言好语巴结，走完一揽子协议的老套路，再把闺女亮出去，不想对方王储也正好一钻石王老五，两厢情愿儿女婚事就这么成了，从今往后咱俩老亲家可就是一条船上的人了。有了大靠山说话底气足了不少，带着这好心情再去北面的洛锡安（Lothian）转转，可这国王Girig二世还真不是个东西，说起话来词不达意，还老搞些背信弃义的勾当，没办法先签个贸易协定再说吧。刚回家还没落座，南爱尔兰的芒斯特（Munster）国君Godfrey伯爵就前来会晤，这位主子人品不错，就是太狂了点，竟然打算拉上咱把两国中间的伦斯特给灭了，这提议当然不成，照例签个贸易协定敷衍着吧，谁也别惹谁，也别招谁，发展才是硬道理。接下来继续外交使命，把周围一圈的邻国全转遍，甭管是人是鬼都力争达成互不侵犯协定。威尔士（Wales）、西撒克斯（Wessex）都轻松搞定，惟独北不列颠的苏格兰（Highlands）不给一点面子，国王Edgar整个一好战的流氓嘴脸，好，这梁子算是结下来，往后咱走着瞧！

随着时间流逝国库日渐充实，城里造了训练场，造剑铺和造箭铺工程也相继完工，新招来的建筑师骑士就是好用，这下可给Hugo将军招兵了。如果舍得花血本不妨给他招本省特有的长弓手，一次招不够9支部队可慢慢来，那些农民军就转编到城防部队吧，毕竟质量远比数量更重要。Hugo将军才有6队人马，苏格兰就对我国宣战，没多久对方一支农民军混编的部队就渡海来犯，来得好！Hugo将军立即率队出征，双方在都城以北不远处接上火，没费多大功夫苏格兰人就被打得溃不成军。对方败将还想逃到附近港口乘船回去，没门儿！Hugo带着兄弟们撵上去一阵乱刀送他回了老家。战斗结束后再一看Hugo升级了，赶紧把金星换成弓箭手技能，这样Hugo带的长弓手部队就更厉害了。挨了痛揍后Edgar不敢再派将军来滋事，这期间国内发生暴乱，正好给Hugo提供练兵机会，转眼间又捞了枚金星换上策略术技能，这下行军速度提高了不少。军事胜利也为本国带来了外交领域的声望，大陆本土的强国，诸如法兰西、日尔曼等也纷纷来要求建立贸易关系，看来该是走出国门的时候了。再招一位将军镇守都城阿尔斯特，满额编员的Hugo将军率部从东南沿海的港口登船起锚，很快就让苏格兰人也尝到被侵略的味道，掳掠村庄虽然能有收获，但Hugo将军的粮草消耗也过半。赶紧一鼓作气直奔苏格兰都城，经过一场激烈的围城之战，Hugo以微弱优势拿下敌城，苏格兰和Edgar从此消失在历史的长河中。

这边还在庆贺胜利，那边老亲家Robert突然发来急电求救，赶紧察看局势果然大事不好，看似弱小的洛锡安主动进攻约克居然大获全胜，老亲家丢了都城逃到南边的Mercia城，没想到Girig二世还真有点能耐，当真是咬人的狗不叫。看在闺女份上咱也出兵帮帮他，就让驻守都城的新将军去吧，老Hugo还是先回师休整。与洛锡安军几场战斗较量下来互有胜负。关


带有攻城器械的部队在攻城时更有效。


香巴尼出产欧洲第一强步兵：圣堂武士。


帝国财务状况表。

键是粮草补给困难，可没想到老亲家还有闲心去侵略邻国威尔士，弄得威尔士外交使者整天来咱这里哭，要求主持公道。咱一怒之下撤兵回国，任由洛锡安追在老亲家后面混战。可这能征善战的Hugo也不能闲着啊，看着地图琢磨片刻决定还是向南方进军，先跟洛锡安重修旧好，然后找到伦斯特的大当家Donal二世，是你当年说过咱闺女是癞皮狗的后代吧？今天天气不错，咱来算算老账，断绝关系，宣战！边境线上等候已久的Hugo挥师直入伦斯特境内，接着又是第二支、第三支部队，三军合围迅速攻克伦斯特城。做事总得趁热打铁，找到芒斯特（Munster）国王Godfrey问他懂不懂唇亡齿寒的道理，然后宣战！爱尔兰就这么统一了，但在相当长的一段时间内新领地内暴乱四起，还需要招募两位神父前去安抚人心，将军也别放过练兵的好机会。

正打算继续统一不列颠，没想到宫中突然传来噩耗，老国王Niall一世蹬腿升天了！王储Aedh登基，但国王尚未立后，皇室空虚，赶紧去日尔曼、波兰等国寻求联姻均被拒绝，最后终于在国内找到一民间女子Margaret可承接皇家香火。那边征讨不列颠的战斗一帆风顺，这边王后却几年一口气生了仨闺女，直到Aedh步入中年后爱尔兰皇室才有了一位王子John。当Hugo将军的部队登陆欧洲本土拿下诺曼底城之际，年事已高的Aedh国王也撒手人寰。王储John继位后把国家治理得井井有条，很快爱尔兰国力排到第二，军力名列第一，甚至有幸参加了各诸侯强国举行的欧洲大君选举会，可惜没有任何一位候选君主得到超过2/3的票数，否则欧洲统一指日可待。John之后继位的是Alexander，这位明君深通外交斡旋之道，与穆斯林和东欧等地国家关系打得火热。Alexander之王储Walter更是一位能征善战的旷世奇才，亲率兵马连取奥尔良、香巴尼等重镇，尤其香巴尼出生的圣堂武士号称欧洲第一步兵，有了这些勇士将来才能对抗更为强悍的东欧重骑兵和北欧海盗部队，也许还有阿拉伯的劲旅。当Alexander弥留之际，爱尔兰帝国与瑞典帝国的战争也拉开了序幕，由Walter领导的爱尔兰人能完成统一欧洲的大业吗？他们最后能击败瑞典成为欧洲最强吗？所有这些宏图大业只能留待各位玩家自己去实现了……


在战术层面下也讲究阵形和兵种相克。



兵种一览

名称	攻击	防御	招募条件
农夫（Peasants）	20	0	无
剑士（Swordsmen）	60	0	造剑铺
武装士兵（Men at Arms）	80	5	链甲铺、造剑铺
圣堂武士（Templars）	140	10	链甲铺、剑匠铺、教堂
高地战士（Highlander）	70	0	造剑铺
诺曼步兵（Normans）	60	0	链甲铺、造剑铺
条顿武士（Teutonic Knights）	120	40	板甲铺、剑匠铺、教堂
撒尔逊步兵（Saracens）	60	0	造剑铺
罗马步兵（Roman Infantry）	60	20	链甲铺、造剑铺
重剑士（Heavy Swordsmen）	65	5	链甲铺、造剑铺
十字军步兵（Crusader Infantry）	120	10	链甲铺、剑匠铺、教堂
斧手（Axemen）	50	0	造斧铺
斯拉夫斧手（Slavonic Axemen）	50	0	造斧铺
海盗（Vikings）	70	0	造斧铺
瓦兰吉卫士（Varangians）	100	20	链甲铺、造斧铺、了望所
矛兵（Spearmen）	45	0	造矛铺
戟兵（Halberdiers）	55	20	造戟铺
镇兵（Town Guards）	120	0	城镇自备
沙漠矛兵（Desert Spearman）	45	0	造矛铺
阿金基矛兵（Akyndji）	30	0	造矛铺
弓兵（Archers）	30/80	0	造箭铺
弩手（Crossbowmen）	35/100	0	链甲铺、造箭铺
长弓手（Longbowmen）	30/140	0	造箭铺
禁卫军（Janissaries）	80/80	0	造箭铺、造剑铺
沙漠弓兵（Desert Archers）	30/80	0	造箭铺
弓手（Bowmen）	30/40	0	造箭铺
重弓兵（Heavy Archers）	30/80	5	链甲铺、造箭铺
重弩手（Heavy Crossbowmen）	35/150	20	板甲铺、造箭铺
十字军弩手（Crusader Crossbowmen）	35/150	20	链甲铺、造箭铺
斯拉夫弓手（Slavonic Bowmen）	30/50	0	造箭铺
轻骑兵（Light Cavalry）	120	0	造剑铺、马厩
荷比拉骑兵（Hobilars）	140	0	造剑铺、造矛铺
重甲骑兵（Cataphracts）	250	30	造矛铺、鳞甲铺、剑匠铺、马厩
封建骑士（Feudal Knights）	220	50	板甲铺、剑匠铺、马厩
长矛重骑兵（Boyars）	170	20	造矛铺 鳞甲铺、盔甲店、马厩
骆驼骑兵（Camel Riders）	80	0	造剑铺、盔甲店、马厩
马穆鲁克骑兵（Mameluks）	120	0	链甲铺、剑匠铺、马厩
沙漠骑兵（Desert cavalry）	120	0	造剑铺 造矛铺、盔甲店、马厩
枪骑兵（Pronoias）	150	0	造矛铺、鳞甲店、马厩
古拉姆骑兵（Ghulam cavalry）	180	20	造戟铺、鳞甲铺、马厩
波兰骑兵（Jinetes）	140	0	造矛铺、盔甲店、马厩
斯帕希骑兵（Spahis）	160	20	造矛铺、链甲铺、马厩
十字军骑兵（Crusader Cavalry）	240	50	板甲铺、剑匠铺、马厩
骑士（Knights）	250	30	城镇自备
弓骑手（Horse Archers）	80/60	0	造箭铺、马厩
蒙古骑兵（Mongolian Cavalry）	100/100	0	造剑铺、造箭铺、马厩
草原骑兵（Steppe Cavalry）	120/80	0	链甲铺、造剑铺、造箭铺、马厩
发石车（Catapult）	400	0	器械厂
长臂投石机（Trebuchet）	200	0	器械厂
抛射机（Ballista）	800	0	器械厂
云梯手（Laddermen）	0	0	器械厂
撞城车（Battering Ram）	0	0	器械厂

中国台湾省网络游戏排行榜	
(2004年11月上旬)	
1.	童话——国王的新衣
2.	梦幻之星网络版——蓝色脉冲
3.	希望 Online——鬼马夜总会
4.	最终幻想XI——普罗马西亚的诅咒
5.	新绝代双骄 Online
6.	天外 Online
7.	石器时代 7.5——精灵的召唤
8.	天翼之链 2.56
9.	N-age 3.0——梦想e甸园
10.	Corum Online
资料来源：游戏资讯站巴哈姆特	

韩国网络游戏排行榜	
1.	君主
2.	洛奇（Mabinogi）
3.	天堂II
4.	天堂
5.	天翼之链
6.	魔法飞球
7.	ROSE Online
8.	奇迹
9.	Yogurting
10.	A3
资料来源：韩国 rankey 网站	

云网销售风云榜	
(2004年11月上旬)	
1.	天堂一卡通（天堂II）
2.	网易一卡通（大话/梦幻）
3.	盛大网络游戏卡
4.	剑侠情缘游戏卡
5.	网星（魔力/轩辕剑）直充
6.	仙境传说（RO）网络游戏卡
7.	命运II游戏卡
8.	奇迹（MU）网络游戏卡
9.	破天一剑网络游戏卡
10.	游龙世界充值卡（金庸/吞食）
资料来源：游卡销售云网	

《魔兽世界》在韩国火爆公测

尽管业内人士对《魔兽世界》在国内的前景并不十分看好，但是《魔兽世界》最近在韩国的火爆也许可以给国内运营方更大的信心。11月12日，《魔兽世界》正式在韩国开始公测，公测当天暴雪在韩国就开设了12组服务器，结果全线飘红，一直在服务器外排队的玩家常常超过千人。此后两天时间里，暴雪应玩家要求又先后开放了32组服务器，刷新了韩国网络游戏开设服务器的纪录。目前，《魔兽世界》在韩国公测的服务器已突破51组，远远超越韩国目前所有的网络游戏。即便如此，一些先期开放的服务器仍出现玩家爆满的情况。韩国国内的主流媒体《朝鲜日报》也对《魔兽世界》带给韩国网游市场的冲击波给予关注。据悉，《魔兽世界》在中国的内测和公测也正在紧张而有序地筹备中。



金山游戏打入越南 积极开拓国际市场

11月9日，金山公司与越南VinaGame签订游戏代理运营协议，金山旗下的《剑侠情缘网络版》将于明年初登陆越南，目前金山已开始《剑网》的越南语本地化工作。VinaGame是由越南一家投资银行出资成立的企业集团，旗下拥有互联网接入、游戏杂志以及市场咨询等子公司，实力雄厚。今年以来，金山在进军海外市场的路上步伐相当迅捷，此次越南代理运营的签署是金山自今年6月与中国台湾省最大的网游运营商智冠结盟、9月8日和马来西亚方面签约之后的第三笔海外交易。此外，金山《剑网》进军韩国、日本、泰国和印度的谈判正在紧张地进行当中，预计年底前将会有重大进展。

《信长之野望Online》注册玩家突破10万



日本光荣日前宣布，该公司第一款大型网络游戏《信长之野望Online》注册会员数已突破10万人，其中有效会员数为5.6万左右。以日本战国时代为背景推出的《信长之野望Online》累计至2004年10月底注册会员人数约为10.2万人，同时在线人数为2.3万人左右。为了庆祝注册会员突破10万以及第一张资料片《飞龙之章》的上市，光荣从11月17日起在游戏中举办"大感谢祭"的活动，截至12月15日为止。玩家只要参加活动，就有机会获赠虚拟和实体物品。



网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《墨香》	公开测试	11月26日	调整游戏平衡性，更新游戏内容
《天之游侠》	内部测试	11月20日	正式开始内部测试，内测不删档
《战国英雄》	公开测试	11月19日	正式开始公开测试，陆续开放11个游戏大区
《倚天II》	公开测试	11月18日	正式开始公开测试
《非常三国》	公开测试	11月13日	正式开始公开测试，八大组服务器全面开放
《希望 Online》	内部测试	11月10日	玩家可参加官网的抢注发放活动获得内测号

热点追踪

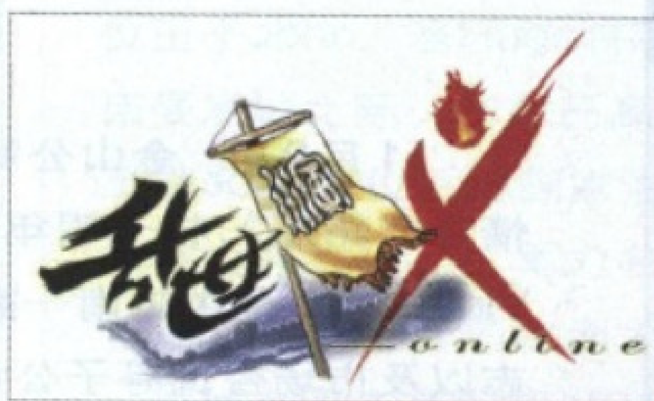
大陆网络游戏开发小组系列之十七

教育与娱乐结合？访北京追月软件科技有限公司

■本刊记者 小虾

长久以来，我们试图让网络游戏开发小组系列访谈看上去是一张张不同的脸，我们希望呈现出每个小组不同的面貌，反映每个小组之间的理念差异和开发工作中的点滴、异同。可每次迈进一个开发小组的大门时，我们都会有些不安，我们害怕在这里找不到足够的闪光点，让读者觉得我们的报道贫乏而没有生气。当然，这种担心被证明是多余的。就像这次我们走进北京追月软件的工作间时所看到的那样，每一次我们都有新的收获，都能遇到游戏业内关于开发理念上的交锋。

当我们步入西城区阜成门外大街的富成大厦时，一度怀疑自己走错了门。这幢处于闹市的商住两用楼的一楼大厅里空荡无人，在询问了一旁的保安之后，我们才确定这就是我们的目的地。追月软件位于大厦3层，也许楼内陈旧的装修是让整个开发团队能驻扎在三环以内的主要原因。我们猜测着走进了追月软件的大门。





北京追月软件科技有限公司
Beijing Zhuiyue Software Technology CO.,LTD

北京追月软件和他们《乱世演义 Online》。

接待我们的是追月软件的副总经理邵雪濛、执行策划张东鹏以及主程序凌易中。邵雪濛介绍说，追月软件成立于2003年11月，一年来一直致力于网络游戏《乱世演义 Online》的开发。这款游戏采用的是自主研发的“Real Vision”3D游戏引擎，这是他们半年多来努力的成果。“事实上这中间经历了好几次返工，我们最早想做一个2D游戏，后来改成2.5D，最后才决定开发全3D游戏。”张东鹏补充说，“还好我们的开发一切顺利，预计在年底就能进入封闭内测阶段。”这款同样以上古神话作为背景的网络游戏有望在明年上半年进入商业化运营。

追月软件的几名高层成员和我们以往碰到的游戏开发者不同。以前大多数自立门派进行游戏开发的从业者，多半是有过基层游戏开发经验，并且是参与过一些著名国产游戏开发的，而邵雪濛和张东鹏则是作运营出身。虽然，同是游戏从业者，但当我们问及作运营和作研发的区别时，两位几乎异口同声地说，运营和研发间已经不能用差别来形容了，那根本就是不同的两方面。在邵雪濛看来，运营和研发各自有各自的优势和劣势，虽然也走过从2D到3D之间的弯路，但总体来说优势还是很大的。“我们也了解和接触过一些目前作研发的人员。其中有很大一部分人沉浸在自己的技术优势上，而很少去考虑这个技术是不是当前游戏所需要的。因此他们很大程度上就是封闭自己，孤芳自赏，这样的产品是不容易贴近市场和玩家的。”“而我们这些运营出身的人更容易了解玩家都喜欢什么，我们对市场的把握应该是很多人所不具备的。”邵雪濛这样解释道。



追月软件的几名主创。左起凌易中、张东鹏和邵雪濛。

我们在追月软件看到，大多数人都在一个100平米左右的写字间里工作。目前追月软件的团队有25人，其中20人在富成大厦办公，还有四五个人在健翔桥那边负责服务器端。他们的主要成员是：

邵雪濛，副总经理/执行董事。曾经的骨灰级游戏玩家，曾任职于数家著名网络游戏运营公司，负责产品运营、市场运作的决策。

张东鹏，商务总监/执行策划。从事过



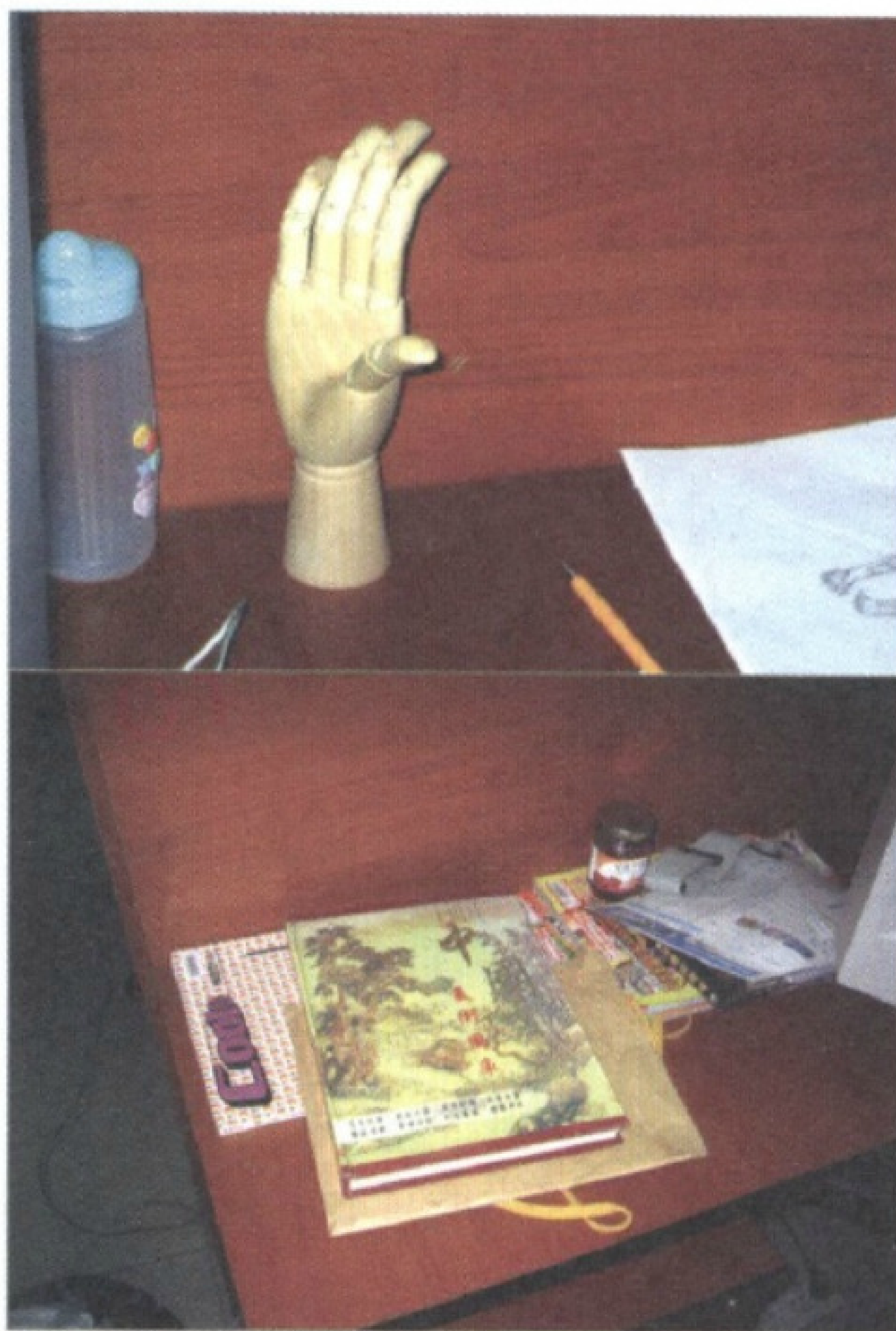
游戏编程精粹。

对外贸易工作，也曾任职于网络游戏运营公司，目前是《乱世演义Online》的主策划之一，完成了游戏相关的大部分文字内容。

凌易中，主程序。曾任职于北京汉娃娃软件、香港Game One等公司。

邵雪濛认为，成立公司和组建小组各有各的好处。小组的优势是比较灵活，但公司的作用是更能从市场着想，有严格的开发管理。追月软件目前处于一个骨干带新人的境况，也就是用有经验的开发人员来带刚入行的新手，这样的人员组成也许更有利于压缩开发成本。而且公司还给员工提供宿舍，这也许是吸引很多新人的原因之一。谈起公司目前的情况，邵雪濛笑着说，其实我们现在占用的就是游戏投资商自己的产业，所以成本上还可以控制，一年多的时间投资应该在200万左右。谈到投资商是不是满意他们目前的开发进度，几位主创都会心一笑，邵雪濛说："我们几乎也是朋友的关系，虽然大家都着急，但这是开发工作的规律，我想投资者方面是心里有数的。"

因为游戏的投资商是一名多年从事教育行业的人士，我们也对这款《乱世演义 Online》有些不一样的期待。"是的，我们考虑在游戏中加入一些特别的元素。比如智力问答这样的形式，也是我们此前从事过教育软件这个行业的一些遗风。"张东鹏说，"而且，做完这款网络游戏，我们今后的一部分项目可能也还会回到教育软件行业上。"


灵感的源泉。

在追月软件，我们还聊到了两个敏感的问题。一是，目前网络游戏行业形成了一个奇怪的格局，那就是一方面制作网络游戏的小组、公司越来越多，无论是几个人的团队，还是有一定规模的开发公司都已经有了接近完成的作品，正待价而沽。而另一方面，投资商方面却变得愈加谨慎起来，不敢轻易出手。对此邵雪濛认为，目前很多开发组开发的产品都没有服务器端，本质上就是个单机游戏Demo，所以投资者很难信任这样的开发团队，特别是只有几个人的开发小组。因此精明的投资商都不喜欢轻易作出决定，而是宁肯去发掘已经在韩国成功运营的产品。另一方面，投资商们目前普遍采取了一种新形式的运营模式，简单地说就是"零授权、高分成"。投资商要求免费得到开发产品的授权，然后在运营中和开发商一起分配既得利益。这种"同生共死"的经营模式，降低了运营商可能承担的风险，但是对开发商的损害无疑是巨大的。"开发商之前在自己单独开发的一两年时间里已经承担了巨大的经济压力。如果在这时还不能收回成本，那接下来的发展是不可想象的。"邵雪濛说。因此业内就形成了一个奇怪的供过于求的情形。

另外，我们谈到了前文提到过的"Real Vision"引擎。因为在之前的采访中，我们经常可以听到截然相反的观点。有的小组竭力主张自己开发引擎，而有的小组宁愿信奉"拿来主义"。那么追月软件是如何看待这个问题的呢？还没等我们话落，游戏的主程序凌易中就打断了我们，他说有很多话要说。"我认为使用国外的引擎有两个障碍。首先是费用的问题，大多数可以使用的国外游戏引擎都费用高昂。其次使用国外的引擎我们自己缺少控制能力。举一个简单的例子，大家都看过《虚幻》游戏中的效果，而采用了Unreal改良引擎的《天堂 II》游戏效果不见得有什么提高，但是要求的机器配置十分之高，显然是开发公司没有吃透游戏的核心技术。"相比来说，追月软件自行开发的引擎看上去十分出色。在我们看到的《乱世演义 Online》的演示中，展示了大量的室内和室外场景，整个游戏画风鲜亮，人物模型写实，而贴图略作卡通化处理，整体上凸显了一种时尚的风格，感觉很好。"我们希望能深深吸引13～25岁的年轻玩家，所以画风很亮。"凌易中说，"实际上为了大多数玩家的机子能跑得起来，我们已经舍弃了很多效果。"


《乱世演义 Online》的画风有些许卡通的味道。

告别追月软件的时候，我们觉得不虚此行。教育与网络游戏娱乐的结合，是我们之前没有想到过的游戏元素，而主创人员关于游戏运营模式的谈话也令我们受益匪浅。在追月软件，我们可以感受到那种沉稳的行事风格和对市场的犀利把握，也许这将是他们未来获得成功的关键所在。





不谈虚拟 我们看实际

■策划 本刊编辑部
■执笔 小蚁

《三国策III》周边篇

“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄……”千百年来，对风云激荡的三国时代的神往和人们对于英雄人物的崇敬之情使得三国的故事家喻户晓。三国题材也被改编成各种类型的游戏，成就了普通玩家一个个虚拟的霸业之梦。皓宇互动的《三国策III》正是这其中一个策略类的网络游戏。虽然策略类游戏不大可能成为网络游戏中的热门，但是却维持着它稳定的玩家群。本期我们一同来关注《三国策III》的周边产品，看看这款特别的网游会给我们带来什么样的惊喜。



▲曹操怎么才能逃脱五虎将的追赶？

华容道游戏

“诸葛亮智算华容，关云长义释曹操”。《三国演义》写赤壁战前，诸葛亮算定曹操必败走华容，且夜观天象，曹操不当身亡，考虑到曹操与关羽有恩，于是派关云长把守华容道，留个人情给关羽做。后人于是发明了华容道游戏，以兵卒和关羽、张飞、黄忠、赵云与马超五虎将组成的大小不一的棋子将曹操围在核心。游戏要求一次移动一个人物，直到将最大方块代表的曹操移动出重围才能取得胜利。《三国策III》开发的这套华容道游戏为木质，棋子的大小、数目、名称都属于传统的设计，而不是对这个游戏规则的再发挥。牌的制作较为精致，只是整个棋盒的设计有些大，不利于将各块棋子紧凑摆放，且棋盒上无游戏Logo是个很大的遗憾。目前这种华容道游戏是作为各种在线和现实活动中的赠品发放的。



▲漂亮的主题贴纸。

《三国策III》贴纸

这是在《三国策III》校园地面推广活动中的赠品。不同于以往见到的印刷在铜版纸上的贴纸图案，这种贴纸的图案是直接印在透明塑料纸上，将图案贴在其他地方后，只显出主题图案，不会带有白色的背景。贴纸的图案是“七美图”系列。

《三国策III》海报

厚铜版纸印制的《三国策》海报，规格为522mm × 617mm。目前见到的有两种，每种上面都醒目地书写着“首款万人在线策略游戏”的字样，图案分别是赵云和祝融夫人，主要用于网吧张贴。

《三国策III》白金纪念包

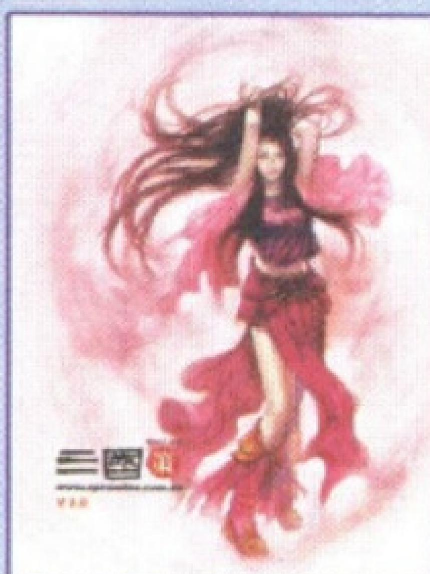
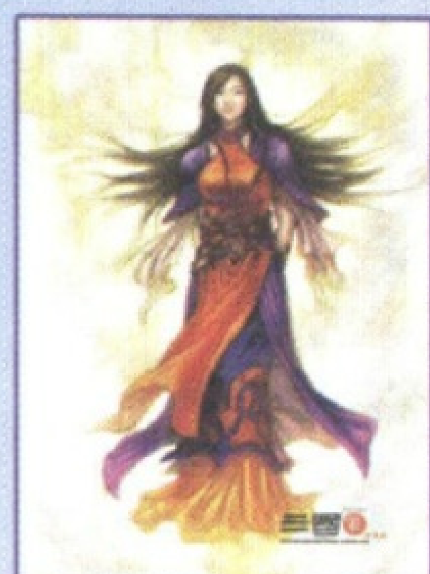
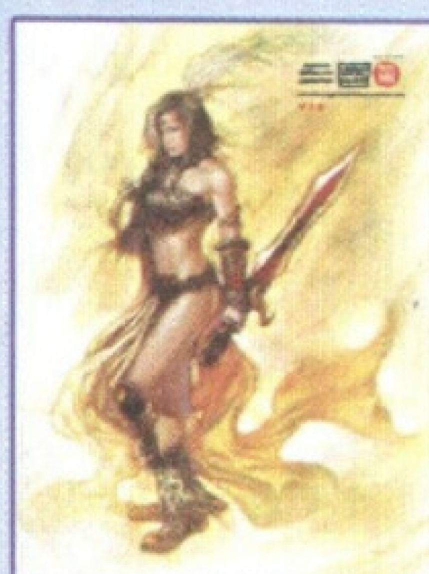
为精装硬纸盒包，规格为170mm × 120mm × 30mm，主题图为三国人物群像。白金纪念包售价仅为9.8元，其中包括游戏公测客户端、说明书和七美图画册，并在游戏中送40万策币（公测期间）。

《三国策III》主题T恤

棉布料的《三国策III》主题T恤，这种T恤有从M号到XXXL号多种规格。



▲新鲜出炉的《三国策III》白金纪念包。


▲《三国策》的海报印刷精美，图案有很强的冲击力。

目前见到的只有黑色一种。T恤正面印有《三国策III》Logo，反面印有杨慎的《临江仙·滚滚长江东逝水》词的一部分，整体设计体现出了一些古代文化的韵味，喜欢历史的玩家一定会喜欢这样的设计。目前《三国策III》T恤主要是网吧活动和比赛中的赠品。



▲《三国策III》主题T恤是不多见的赠品。

《三国策III》七美图原画集

这里要特别说说这本原画集。其实我们之前介绍的海报、贴纸上的图案都收在七美图原画集里。七美图原画集作为白金纪念包的赠品，为厚铜版纸精印的三国女性人物原画图卡，图案为貂婵、大乔、小乔、甄宓、蔡文姬、孙尚香和祝融夫人，尺寸为170mm×120mm。图卡之间未装订连接，以便于玩家放置于相框中欣赏。这套特别聘请台湾知名画家马赛画就的人物原画，色彩艳丽、细腻动人，这些三国故事中知名的女性，个个气质不凡，人物设计融合了古典和现代的风格，让人耳目一新，也是难得的原画收藏品之一。



◀ 由零散册页组成的七美图原画集。

回答问题拿大奖！

1.网络游戏《三国策III》属于全球首款什么类型的游戏？

A.SLG　B.RTS

2.《三国策III》强调的特色在哪里？

A.玩家通过指挥手下大将、带领千军万马攻城掠地，与其他玩家斗智比兵法，运用策略智谋杀敌致胜；

B.玩家扮演角色，角色通过砍怪不厌其烦地升级，然后再与玩家PK。

3.《三国策III》何时开始正式收费？

A.2004年11月　B.2004年12月

请将答案发往xiah@popsoft.com.cn，答对问题的玩家将有机会得到《三国策III》官方提供的**白金纪念包、主题T恤、主题海报和贴纸**等礼品。请在邮件中注明您的真实姓名、通信地址和邮政编码，然后就静待佳音吧。



航海世纪

VOYAGE CENTURY

■策划 本刊编辑部
执笔 游戏娃娃
摄影 Jin

1242年 蒙古大汗窝阔台回到都城喀喇昆仑，大量蒙古战士被留在欧洲
1245年 欧洲各国多次选派使节出使中国
1405～1433年 郑和七下西洋
1488年 葡萄牙人迪亚士发现了好望角
1498年 瓦斯科·达·伽马开辟了印度航道
1521年 麦哲伦环球航行完成
1561年 戚继光率领所部九战九胜，取得台州大捷
1588年 西班牙"无敌舰队"被击溃
1595年 最早的航海志编写而成
……

公元15世纪，当欧洲的商人和探险家们把目光投向盛产黄金的非洲、盛产香料的阿拉伯以及拥有无限机会的新大陆时，却有一群人把目光投向了更加遥远的东方。他们不知道从欧洲到中国要经过多少距离，然而，具有中国血统的他们有着越来越强烈的寻根情结，并且越来越厌恶欧洲血腥的战争和侵略，他们没有办法再等待下去了。为了寻求和平、为了回到故乡，他们毅然拉起了风帆，驶向未知的海洋，踏上了一条充满着危险的旅程。回归中华是他们内心不可动摇的信念，回到祖国怀抱的理想支持着每个人继续自己的航程。《航海世纪》正是以16世纪初中国和世界的奇幻故事为中心，宣扬中国5000年悠久的历史、中国的海洋文化以及华夏子孙强烈的爱国情怀。

回归与阴谋



"尊敬的国王陛下！"悠悠恭敬地垂下头，"请您恩准我们四姐妹出海，去那遥远的东方，返回故土寻根。"悠悠身后站着阿璇、圆圆、雪儿，四个人都垂着头，猜度着台阶上脸色阴晴不定的西班牙国王心里在想着什么。国王沉吟半晌，久未说出一句话，这四个人在西班牙国内的地位都很高，公、伯、侯、子、男，悠悠身为女公爵，统领西班牙无敌舰队纵横四海尚无敌手，阿璇和雪儿是女伯爵，分别掌握着国家工、商大权，圆圆也是女伯爵，世界各地都留下这位著名女探险家的脚印。"你们为什么要离去？"许久，国王阴沉沉地说道，"难道我西班牙帝国的金银财宝不能满足你们？难道我西班牙帝国的高官厚禄不能满足你们？""陛下请息怒！"悠悠从容不迫，"我们都是东方宋、元的后裔，落叶归根乃人之常情，我们要追寻祖先的足迹，返回故国才是我们唯一的宿命，还请陛下恩准！"国王沉默了一下，"你们暂且退下，此事太过突然，明日给你们答复，也希望你们再考虑一下。""是！"

4女退出王宫大殿，互相对望一眼，长吁一口气，"管他做什么？我们都有私人舰队，直接跑了看那老儿能把我们如何？""没等你看到太阳消失在直布罗陀海峡，西班牙的无敌舰队就把我们打沉啦……"她们低声议论着、争吵着，慢慢消失在宫殿的尽头。

偏厅走出一个人，他便是马丁内斯侯爵，他眯眼看着四女走时的方向，"西班牙帝国的未来怎么能掌握在4个黄毛丫头手中？哼！"冷笑一声转身便走进大厅。"尊敬的国王陛下……"随着大殿那沉重的大门渐渐合上，马丁内斯侯爵说话的声音渐渐消失在空气中。

翌日，悠悠、圆圆、阿璇、雪儿怀着忐忑不安的心情进入大殿，赫然发现马丁内斯侯爵竟然也侍立在旁，侯爵裂开干枯的嘴唇露出焦黄的牙齿，比哭还难看的笑容让4个女孩反胃，起了一身鸡皮疙瘩。"今天天气不错啊。""嗯……"雪儿随口应着，厅内便陷入尴尬的静寂，5人各想各的心事。终于西班牙国王从内殿走了出来，"国王陛下万岁！"5人鞠躬垂首，"嗯，关于你们4个东归之事，你们还坚持意见么？""尊敬的国王陛下，此事我们4个已经商讨多日，东归之心无法磨灭！""既然如此，我也不强求……"4个女孩相互以怀疑的目光对视了几下，然后继续垂首静听下文，果然——"但是……最近无敌舰队开支增加，国库损耗过大，而且北欧几个维京人经常袭扰我国商船，损失愈加严重。""陛下的意思我们都明白了……""还有，最近王宫经常漏雨……咳咳……翻修扩建，少了几样材料，这个我想对你们也不难吧。5天这些事情都办妥，没有问题吧？"事已至此，就是硬着头皮也要接下来了，正当4个女孩欲转身告退时，马丁内斯侯爵呵呵笑了几下："皇家园林的非洲象几日前不幸倒毙，伟大的女冒险家圆圆伯爵，弄头大象回来应该是小意思吧。""侯爵不说我倒想不起来呢，对对，地方空着总是不好。这件事也看你们的了……"

"怎么办？"宫殿外的广场上，4个女孩在交头接耳，"马丁内斯侯爵最可恨，这些馊主意肯定都是他出的……""没错！以后有机会一定要那糟老头好看！"悠悠打断了她们的牢骚："先别说那么多了，其他都还好办，最棘手的还是维京海盗，他们的头目'见钱眼开'原来是西班牙无敌舰队前总司令艾泽格的学生，也算是我的学长，不知什么原因当上了维京海盗的头目，听说很厉害，后来还得到维京酋长'GM'的真传，最拿手的就是'无敌血不少'和'瞬间船移动'，甚是可怕！"看着悠悠神色凝重，三人也越发觉得东归之路凶险异常，前途未卜。但是4个人并未就此退缩，反而更加激发出她们的战力、战意和武学智慧，决意要将东归坚持下去。

"宣艾泽格进殿！"一个精神矍铄的老者应声踏入大殿。"尊敬的国王陛下万岁万岁万万岁！""免了，听说今年你自己种的大白菜丰收了？退休以后这么无所事事啊？""尊敬的国王陛下，他日我必精选几棵大白菜献于陛下！不知今日陛下招我有何事？"老者城府很深，知道国王招他不会只是要几棵大白菜那么简单。"没事，呵呵，叙叙旧。"国王斜眼睨了马丁内斯侯爵一眼，"咳咳，不知你对印度洋和马六甲海峡一带了解多少啊？""回陛下，我早年曾在那里征战过几年，后来人老了，太远的地方就不想去了……"老者说得很圆滑。"哦，现在有个艰巨而重要的使命要秘密地交给你去做，我会交给你一支舰队，你去守在马六甲海峡附近，看到有名唤'游戏娃娃'的舰队，就把它给灭了！"游戏娃娃？听起来很耳熟啊，老者拈了拈胡须，沉吟半晌，"我领命前往就是。""好，那么你即刻出发！祝你马到成功，不要让我失望。这件事将不会有任何档案、会议记录和备份，做坏了和西班牙帝国毫无瓜葛，望你好自为之！"

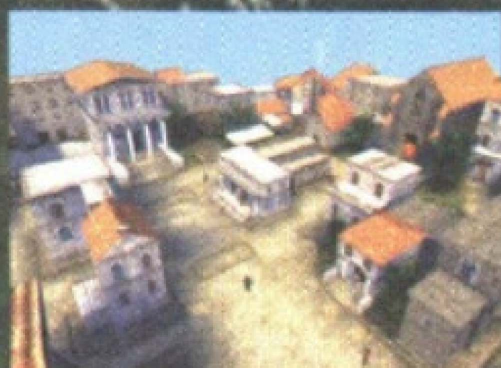


航海世纪

VOYAGE CENTURY

娃娃东归图

雷克雅未克 奥斯陆 斯德哥尔摩 伦敦 阿姆斯特丹 汉堡 波尔多 热那亚 威尼斯 巴塞罗那 伊斯坦堡 里斯本 塞维利亚 阿尔及尔 雅典 的黎波里 马德拉 贝鲁特 亚历山大 拉斯帕马斯 苏伊士 巴士拉 达喀尔 亚丁 摩加迪休 阿克拉 罗安达 莫桑比克 开普敦



一、地中海，雅典

历史悠久、幽静的古城，阿璇已经不是第一次来到这里了，她看了一眼皇家购物清单："没点口才技能可不是什么货物都能买得了的，侃价你们又不在行，还是我自己来吧。""好吧，听说雅典附近的阿波罗神殿(-230,-266.1)很不错，咱们一起去看看？"圆圆自告奋勇，充当起导游。对于悠悠和雪儿来说，难得出来闲逛，正好去参观参观。"油画在雅典，小提琴在伊斯坦堡，首饰在贝鲁特，古董在亚历山大，都是很高级的货物，那帮老头可真会挑，幸好都在这附近……"阿璇看了看另外3人远去的背影黯然伤神，"不知道以后还有没有机会回来看看这里了，趁她们游玩，赶快跑跑附近的港口，把货办齐。"



三、直布罗陀，塞尔维亚

没想到这里会遇到维京海盗，不过见钱眼开却不在其中，为首的是一个猥琐男子，"没想到居然会是他！"悠悠不屑地撇撇嘴。"你认识呀？""他叫bj，当初是我手下，被我炒了以后竟成了海盗。"维京船越驶越近，bj那公鸭嗓子顺着海风飘了过来："此树是我栽，此路是我开，要……"剩下的半句像脖子被踩了一脚没了下文，因为他看清楚站在船头的竟是悠悠，冷汗冒上额头，急忙叫道："司令，别开炮，是我！""是你小子啊？是你把海盗引到这来的？""司令，见钱眼开托我给您带个话，只要您投降海盗，保证您享不尽荣华富贵，黄金大大滴……""白日做梦！我原来怎么没看出你来？开炮！"话音未落，50门九曲炮就喷出了火舌，瞬间将bj的旗舰打成筛子。船舱里传来雪儿的声音："悠悠快点，东风你要不要？不要我可碰了……"



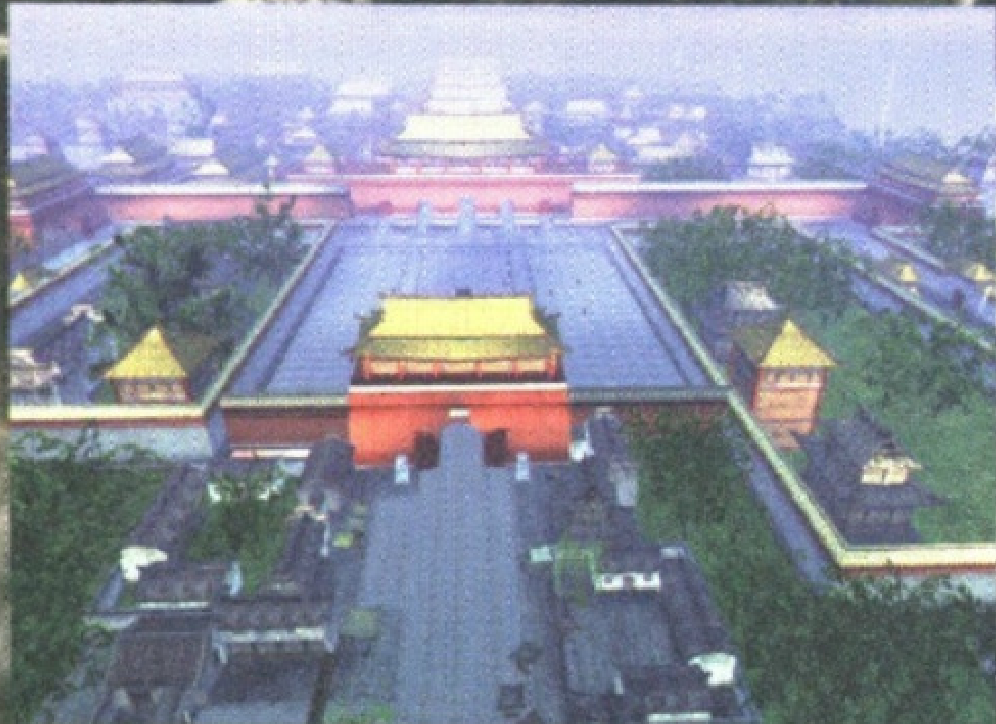
二、北非，亚历山大

以希腊马其顿国王亚历山大命名的城市，圆圆为了找那该死的非洲象(-213.8,-171.7)已经在非洲沿岸转悠半天了，长颈鹿(-147.6,-128)、黑犀(-233.2,-168.3)这些动物倒找到不少。悠悠独自一人去了阿勒颇古城(-415.9,-151.7)，阿璇和雪儿结伴去阿布辛拜勒神庙(-352,-151)，幸亏把她们都支走了，否则堂堂大冒险家连非洲象都找不到算什么？圆圆越发显得急躁，探险死了不少水手，但有些发现物需要足够多的水手，否则根本找不到。想到这里，圆圆再次走入酒馆，"呦！伯爵大人，您又来啦，这次您又想雇多少人？""为什么要说又？再帮我找200水手吧。""这次这么多？这个可需要些时间了……"啪！一袋金币扔在柜台上，"哈，好说，好说。""有没有更高级的望远镜？""有有，自从上次您吩咐了以后，我就帮您留意着，这不？您看看这个，这成色，这质量，实乃居家旅行冒险探宝之必备呀……"角落里，一个神秘人将这一切都看在眼里，柜台上那一袋金币更是吸引了他贪婪的目光……

四、南非，开普敦

4个女孩们永远也忘不了西班牙国王那呆若木鸡的表情，也忘不了马丁内斯侯爵妒恨交加的样子。按照约定，上个月她们正式挂上"游戏娃娃"的旗号，远航东方，踏上归国之途，现在终于来到了开普敦。按照习俗，第一个见到开普敦背倚的桌山的船员将获得美酒与金币，船员们在欢声笑语中度过了美好的一天。然而在船舱里，阿璇却有些愁眉不展，"怎么了？"悠悠关切地问道，"听刚才过去的商船说，马六甲附近突然来了一支舰队，不知来自哪里，去往哪里，只知道他们中有人说西班牙语，还打听我们游戏娃娃舰队是否经过，来者不善。"圆圆拿来了航海图，"要想尽快回到中国，横穿印度洋是必然的。但我们补给有限，若不走马六甲海峡，就必须要绕开苏门答腊岛，直接去爪哇岛的三保垄补给。""嗯，我们需要重新修订一下航线，明早立即出发！""传说中的爪哇国，好向往啊……"





北京



七、中国渤海湾，直沽



被航海世纪主力舰队营救已经是半个月前的事情了，在他们的护航下，游戏娃娃舰队驶入渤海湾，靠近了直沽这个渤海湾内的重要港口，也是海上守护京城的第一道防线。几天前娃娃就已将破烂不堪的战船整修一新，如今，魂牵梦绕的祖国近在眼前，4个女孩却激动得一句话也说不出来，只会抱在一起又哭又笑。今天早上她们已经得到消息，皇帝就在北京城中等待着她们归来的好消息。于是，她们决定一登上祖国的土地，就日夜兼程赶往京城觐见，她们要迫不及待地加入大明国籍，尽管她们的爵位会变为平民，尽管她们在西班牙的资产都将被没收，尽管她们会被西班牙国王通缉，但这一切，她们已然都不在乎了……

直沽（天津）
汉城
江户
长崎
泉州
台湾
孟买
土伦
锡兰
马六甲
三保垄

六、中国，泉州



由于见钱眼开的“瞬间船移动”神鬼莫测，他又在多次登船战中使用“无敌血不少”屡屡逃脱，娃娃在海战中吃了大亏，且战且退，打打追追。悠悠算准了见钱眼开两种技能消耗SP的量，估计着他最多也只能再用一次技能，于是双方又在台湾海峡南端展开大战，此战娃娃艰难地获得决定性胜利，击沉见钱眼开旗舰，见钱眼开本人逃跑，下落不明。正在娃娃们舒了一口气时，远处又驶来一支舰队，娃娃们看见一面硕大的战旗迎风飘扬，上书8个大字：大规模杀伤性舰队。“我老师艾泽格的舰队，看来他是来围剿我们的。”悠悠叹了口气，“怎么办？”看着破破烂烂的己方战船，看着疲惫不堪的水手们，4个娃娃都说不出话来。艾泽格坐在船头的太师椅上得意洋洋，当他得知消息后千里迢迢从马六甲不停息地追到这里，幸亏有海盗拖着后腿，否则追不上也说不准。突然听得远处一声炮响，老爷子差点从太师椅上绊落下来——在娃娃舰队的后方，一支典型的由中国式帆船组成的舰队正在高速驶来，而且数量极其庞大，艾泽格倒吸一口凉气，“莫非是‘航海世纪’主力舰队？几十年前自己和他们曾在东非交过一次手，没有讨到半分便宜，这次在人家的地面上……”艾泽格急忙大叫：“掉头去土伦！”

五、东南亚，三保垄



娃娃们终于在补给消耗完的当天夜里赶到三保垄，大家一夜未合眼进行补给，翌日又立即起锚出发转向北。为了避开马六甲神秘舰队的骚扰，她们又决定改道从加里曼丹岛东边直奔泉州，而不像一般船队走西边去土伦。眼看着离家越来越近，她们回归的心情也越来越迫切……然而事情总不那么顺利，刚离开三保垄，港口外突然天色大变，黑云压在地平线上，一股紫气在海面渐渐扩散，“瞬间船移动！”悠悠尖叫一声，果然，随着紫气渐渐消散，一支舰队倏地出现在4个女孩眼前，“哈哈哈！”见钱眼开仰天大笑3声，“报告将军，有4艘战船由于定位不准落在爪哇岛上了……”“混蛋，退下！”见钱眼开又转身高声叫道：“久违了，我等在此恭候大驾多时，希望4位美女以大局为重，不要轻举妄动，若要从了我，便有享不尽的荣华富贵……”轰！娃娃用炮弹回应了他，看着旗舰的美人鱼船首像被打掉了鼻子，见钱眼开心疼得不得了，气急败坏地嚷嚷着：“开炮开炮！娃娃要抓活的！”

《航海世纪》基础知识及上手指南

新手出生后，第一件重要的事情是按照自己的发展方向学习相应技能并改造船只，1级商船、1级战船、1级机动船都不需要任何限制条件改造，想办法搞齐改造所需的木材、矿石之后去船厂改造船只，之后便可开始航海生涯。出海带的水手数量带最大水手数量的42%即可。**改造船只：**当船只通过航海、海战、贸易，分别获得机动、武装、改造等属性，通过慢慢升级这些基本属性，到11级可以去船厂改造升级为2级船只，这个改造是不会失败的。到21级可改造为3级船只，以此类推。在改造船只时，请看清楚所需要的基础属性要求和所加的属性，根据自己的需要进行改造。1～2级船在新手出生地就可以改造；3～4级船在阿尔及尔；5～6级船在塞维利亚；7～8级船在汉堡；9级船在汉城；直沽有9级装甲战舰和10级的郑和宝船。船首像的命名规律是："水之××船首像"加载重最多；"火之××船首像"加炮位最多；"风之××船首像"加水手。改造船首像能不能加你想要的属性要看运气，船首像升级加的属性是随机的。**升级船首像地点：**4个新手出生地，阿尔及尔、塞维利亚、汉堡、直沽。

《航海世纪》的**战斗**部分分海战和陆战两类，两者互相联系。海战分为炮击、挂钩、撞击。炮击是在远距离上使用火炮打击对手；挂钩则是逼近对方船只，挂钩后进行肉搏；撞击是辅助手段，在船头装上撞角撞击对方船只，减少对方船的耐久。陆战则是使用兵器在陆地上与敌人拼杀，海战越高可以穿防御越高的装备，也才可以在陆地上打高级的怪物，陆战技能高在海战中就不怕被挂钩。

技能大致分为战斗、贸易、采集和生产四大类，相应的技能可以升级相应的特技，目前有的特技仍没开放。在技能导师处可以学习技能和升级特技，汉堡可以升级特技到8级，泉州和天津可以到11级，升级特技时都有特技用途的说明。

航海：决定玩家可以开几级机动船，1～10级开1机、11～20开2机、21～30开3机，依次类推，航海特技有追击、戒备、全速；**口才：**决定玩家可以买什么等级的货物，口才特技有购货术、摆摊术、交涉术；**海战：**决定玩家在海战中的强弱，海战特技有炮击术、挂钩术、撞角术，相应特技级别可以使用相应的装备；**医疗：**决定人物精力，医疗每加1级人物精力+5点，医疗特技有疗伤术、毒术、兴奋术，疗伤术每加1级，使用药水效果+1；**徒手：**决定人物的HP，徒手每加1级人物HP+10点；刀术、斧术、枪术、剑术都是陆战技能，相应的级别可以使用相应的武器，目前特技都已经开放；**捕鱼：**可以捕捞到鱼类和贝壳，鱼类可以作为货物贩卖，但是经验和钱都不多，捕鱼需要装备渔网，必须使用船厂买的小船；**种植：**决定玩家可以种什么级别的作物，1～9级种1级、10～19级种2级，依次类推，种植物分为作物和纺织物2种，需要装备锄头在种植区种，必须有种子才能种植；**伐木：**决定玩家可以合成什么级别的木头，1～10级为1级、11～20级为2级，依次类推，需要装备伐木斧在伐木区砍伐；**挖矿：**决定你可以合成什么级别的矿石，1～10为1级、11～20为2级，依次类推，需要装备铁镐在矿区挖矿；**炼金：**决定玩家可以制作什么级别的药水，相应的药水需要学习相应的图纸，需要装备容器，炼金材料；**缝纫：**决定玩家可以制作什么级别的衣服和帽子，相应的衣服和帽子需要学习相应的图纸，需要装备针线包，炼金材料为各级纺织物；**铸造：**决定玩家可以制作什么级别的武器，相应的武器需要学习相应的图纸，需要装备铁锤，铸造材料为木材和矿石；**造船：**决定玩家可以制作什么级别的船护甲、帆护甲、船首像，相应的装备需要学习相应的图纸，造船材料为木材和矿石。

新手出生地可以**采集**到1～2级木矿、里斯本3～5级木和4～6级矿、塞维利亚3～5级矿和4～6木，巴塞罗那3～4级木矿，三保垄、马达加斯加出产6～9级木矿。能不能采集到高级资源和人物技能无关，而是取决于采集工具的级别，装备4级工具才能采集到3～5级资源，装备高级伐木斧才能砍到6～9级原木。原木和原矿不等于木材和矿石，通过点击指令，把木材加工和矿石提炼这2种技能放在下面的快捷键栏里，按快捷键打开合成界面，每3个原木和原矿合成1个木材和矿石，技能1级合成1级的，技能11级合成2级，以此类推。若想**探索**，需带上足够的水手（最好是满员）出海来到发现物座标处，降帆减少给养消耗量，仔细看会有一闪一闪的发光处，在那里附近探索（此时水手一定要够数），探索会有一定发现宝物的几率，时间长短随机，发现物找到后会有提示，其证明物品放在玩家身上，拿去鉴定就可以了。关于**国籍**，如果嫌弃自己出生地的地理位置不便利，可以选择叛国，加入想去的港口，同时仓库的东西会自动转移过去。叛国需要交纳1万的费用，爵位需要重新申请。在新国家申请爵位时，如果提示友好度不够，那就要去官员处投资来增加友好度了。



幸福花园ONLINE 第一印象

■陕西 幸运男孩


卡通风格的游戏画面。

最近，《幸福花园 Online》正式开始内测了。对这款由《石器时代》、《魔力宝贝》的开发班底Dwango的最新力作，笔者已是期待已久，这款制作时间长达两年的游戏也是Dwango第一款使用3D游戏引擎开发的产品。究竟《幸福花园Online》有些什么新的特性，它的3D引擎是否能适合中国玩家的机器配置呢，让我们一起到游戏中去看看。



首先当然要查看一下各位的爱机是否达到最低的运行条件。《幸福花园Online》要求的最低配置是：PIII 500 MHz以上CPU、128MB以上内存、1GB以上硬盘空间、16MB以上支持DirectX 9.0 3D显卡，33.6kB以上Modem，这个要求相对于如今的很多网络游戏来说是相当大众化了，特别是对网络环境的要求非常之低。除了硬盘空间的要求也许稍微有些大之外，相信在各位玩家的机器上执行游戏没有任何问题。唯一要注意的是需要安装好DirectX 9.0，否则会无法正常进入游戏。

下载客户端、安装，更新数据完毕后进入游戏。注意进入游戏之前，可以在设定里变更游戏的分辨率、绘图、全屏或视窗模式。显卡好的可以把分辨率调高些，高分辨率下画面的表现力会让你惊喜的。输入帐号密码，选择服务器后会要求玩家输入用户名称。用户名称是在游戏中"加入好友"时使用的，它是玩家自己的绰号，不能替代创造角色时所取的名字。但此用户名称一旦登录，就无法删除或更改，所以要三思而后行，为自己想个超绚超酷的绰号吧。下面开始创建人物了，每个帐号在每个服务器可以创建两个角色，一共有16个造型可供选择，同时还可以选择脸型、发色、肤色和服色，按照自己的喜好配置中意的造型吧。

接下来是职业的选择。游戏一共提供6种职业，3个物理系——格斗士、战士和盗贼，3个魔法系——守护魔导师、精灵魔导师和黑印魔导师。格斗士是擅长在肉搏战中以压倒性的破坏力粉碎敌人的专家，拥有最高的物理攻击和最多的血，装备的武器为拳套类，防具不能装备高防御力的重装。战士可以装备各类武器和坚固的防具，是近战的专家。在所有的职业里，战士是唯一能穿戴重装备的人，但是他的移动量却很少，所以每一步的移动都要经过深思熟虑。盗贼是擅长远距离攻击，变化莫测、行动迅速的狙击手。盗贼的首要特征是其无可比拟的移动力，另外还拥有许多其他职业无法学到的特殊技能，比如睡箭、毒箭，队伍中如果有个盗贼，相当于拥有一个战术大师。

守护魔导师则是战场上不可或缺的体能回复支援角色，可以使用多样的回复、治疗、提升能力、弱化等技能，是队伍中重要的守护成员，也是人气最旺的角色。他的特征是不太具备攻击能力，所以单独行动时很容易陷入困境，但是估计也不太有机会单独行动吧。接下来就是众多玩家喜欢的精灵魔导师，这是一个相当于其他游戏中元素魔法师的角色，是擅长借用元素能量，操纵攻击性魔法的专家。虽然有诸多弱点，如超低的HP和防御、较慢



战斗画面。

画龙点睛


丰富的动作，比如这个……晕倒。

的出手速度，但是相信很多人还是对他超高的攻击力趋之若鹜。以上职业都是此前同类游戏中常见的角色类型，不过最后一个登场的神秘角色是《幸福花园Online》中首创的黑印魔导师。他是一个在战场上设置陷阱，陷敌人于困境的策略专家，有兴趣的玩家可以尝试一下，也许这将是以后可玩度非常强的一个职业。

游戏提供4个国家供选择：果顿皇国、温兹联邦、米克雷帝国、罗兰共和国。4个国家各有特色，选择好后进入游戏，终于看到《幸福花园Online》的界面了。左上角是系统的各项选单，分两排，左边一排是切换各种状态ON/OFF的按钮，分别是组队、好友、交易、摆摊、决斗、观战、帮助，最下面是独特的信件系统。右边一排是各类选单，分别是状态属性、装备物品、技能面板、职业技能、工作技能、守护精灵、组队状况、好友列表、公会情报、地图显示、酒吧任务、世界地图和系统菜单。游戏下方是消息框，《幸福花园Online》世界里的系统消息、聊天内容、虚拟时间以及天气状况（雨雪等）都会即时显示，同时也可以在这里设置聊天的有效范围、分类和过滤各类消息、发送悄悄话、修改字体的颜色和调整消息框的大小等，所有的操作一目了然，非常容易上手。

熟悉完游戏界面，就赶快开始"幸福"之旅。出了娜缇鲁雅之塔后系统会送一本技能书和一个戒指，统统收下，不过新学的技能需要放到面板才可以使用，面板NPC在各国主城的门口和酒吧。除了罗兰的城门出口是在北面，其他的国家都是在东面。初期可以接酒吧的送信任务或者打倒20个初级怪物的任务，升级赚钱两不误，任务可以获得一定的金币（ZULA）和任务酬劳书。酬劳书可是好东西，可以用来兑换技能书或者其他有用的物品。小地图上标示出一些主要建筑的位置，如果不太明白，求助那个可爱的NAVI吧，点开小铃铛，点击NAVI按钮，选择想要去的建筑，她会指示出距离玩家当前位置的步数和方向，非常明了。



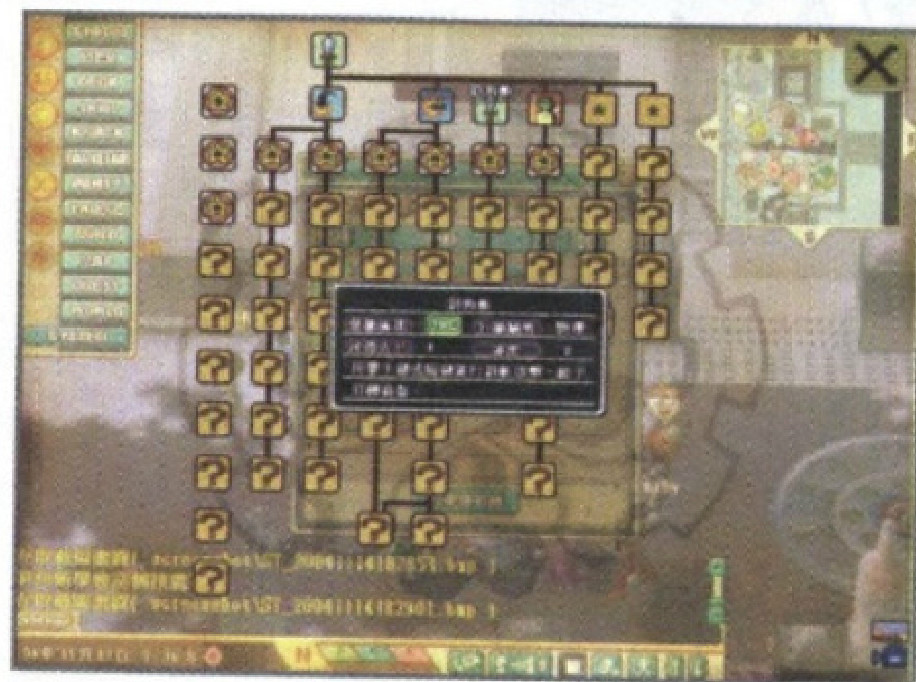
战斗总是有输有赢，如果不小心战败，4级以下人物会自动回到母国教会，HP也会自动补满且经验不会损失。5级开始战败了就会受到丢失一点经验值的惩罚，丢失的经验值随着等级的提高而增加，系统会提示选择留在原地还是传送回母国教会，留在原地则只会剩下1点HP。可以在主城门口NPC处买一些回复剂来恢复战斗力，不过还是建议和一个守护魔导师组队冒险，那可是免费的超大血瓶，可以省不少的金币呢！

游戏初期玩家可以靠做酒吧任务和出售战利品赚点小钱，积攒了一定的资金就冲向装备店购买期待已久的防具和武器吧。如果是精灵魔导师或格斗士这类崇尚攻击的职业，建议优先选择武器，武器的更换能带来攻击力的大幅提升；如果是战士或守护魔导师这类职业，建议优先考虑好的防具，《幸福花园Online》里攻击和防御的概念是分散到身体每个部位的，所以要注意防具的整套穿着。随着级别的提高，技能也学得多了，面板的格数明显不够，这时可以找几个同等级的朋友一起去做主线任务，任务的奖励就是更多格的面板。

和其他游戏一样，《幸福花园Online》中提供了多种交流方式。一种是悄悄话，利用消息框下方的悄悄话按钮，可以输入对方名字并发送要说的话，如果记不住对方的名字或名字很难打也没关系，游戏设定了好友系统，在对方身上点右键可以选择添加为好友，成功后在好友列表里即可看到好友状以及对方目前所在地图。另一种方式就是利用好友系统里的邮件功能发送信件，交流起来很方便。

玩久了一个人来来去去是不是很寂寞呢，抓只宠物来玩玩吧。战斗时那些可爱的兔子、吱吱都可以抓来作自己的宠物，当然抓这些宠物需要学习封印技能。技能书在道具店可以买到，不过要5000 ZULA。光学了技能还不够，还得掌握相关怪物的知识，例如抓水蛇需要两栖的知识，最后还要准备一张封印卡，准备就绪之后就可以去封印自己喜欢的宠物了。理论上怪物的血越少越容易封印，当然运气也是很重要的。封印了的宠物要细心照料，陪它玩耍、喂它吃东西、哄它睡觉等等，就像现实中一样，可是很累很花钱的。反过来相应的，宠物也会给玩家带来许多意外惊喜，例如帮助合成等等，随着游戏的深入这些都可以一一体会到。P


一不小心……只能选择复活地点。


技能系统。

《神话R.Y.L》主教PK热门练法研究

■游戏蝴蝶 茶色过滤嘴

《神话 R.Y.L》的国战场是神圣的荣誉之地，在这里交织着多少人和兽的爱恨情仇。兽人勇猛的冲锋总是让人类趋于防守，只有通过大群巫师组建起来的冰火雷三重天才能勉强抵御住兽人的攻击。实际上，练人类的朋友们都忽略了一个重要的职业——主教。由于主教单练比较痛苦，并且在前期PK的实力也不能体现出来，于是许多人忽略了他的作用，导致人族厚血性职业的匮乏，国战场上人类巫师占据了大部分的主力位置，力求给予敌人致命三连击后就“战略性转移”。这实际上也是人族在国战场上一直处于下风的原因之一。其实在战场上，只有多职业的紧密配合才能发挥一个种族最大的实力，当然人族的“战场救护车”主教也必不可少。

主教现在流行几种热门练法：

一、全智型。这种主教技能效果最强，但是防御少得可怜，80级之后也只能有100～110的防御，到了战场上被兽人“摸”一下就抵挡不住了。这类练法作为平时杀怪时的纯辅助系会很受大家欢迎，但是到了国战场上就只能沦为敌人的功勋值了。

二、全体型。防御力卓越，体力加到150后穿上目前最高级的护甲——大天使，前途更是不可限量。然而因为智力低下，勇气和补血的效果不明显，在国战场上只能眼睁睁地看着身边队友一个个地倒下，实在不能发挥主教的专长。

三、综合型。流行自然有它的道理，这类的主教可谓国战场上的独领风骚者。初期练级时可以多加智力，到了80级就洗点，智力保证到能学魔法的最低要求，体力150穿上大天使，随后的点数就全部加到敏捷上，保证在国战场上来去自如，这类主教才是PK的首选。

主教是一个比较特别的职业，主要体现在他的技能上。每一次在施展技能时都要有所考虑，只有施展出恰当的技能才能获得更好的效果。而对于国战场上与兽人的PK不得不学的技能，在这里也说明一下。

1.勇气：练主教的人类需要优先加高的技能，可以增加队友的攻防，智慧230时可以增加32的攻防，在国战场上效果显著。一般在开场前都需要给主战部队人手一下，特别是杀手这样的前锋隐形部队，给他们增加攻防能得到意想不到的效果，可迅速撕开对方的防线。

2.治愈术：是游戏中延迟时间最短、但加血加得最多的加血技能，集气也非常迅速，后期可以范围补血，适合在一场大战之后休养生息使用。这就是为什么主教强大的原因之一了，团队中只要有一个主教，那么这支队伍的复元能力就相当惊人。

3.光之锤：眩晕效果长，延迟时间短，是主教的无敌法宝。如果对方的魔防够低，基本上玩家的技能延迟时间到了，敌人还在晕，攻击威力也相当不错，两下到三下即可致命。这个技能还是个二合一的技能，急救术是技能的另一面，虽然它有许多限制，但在其他补血技能还未到延迟时间时还是比较有用的，特别在队友的血量不多时。

4.混乱术：有没学过这个技能的主教吗？这可以说是主教超级变态的技能，主教的实力因此起码上升了N个级别。它和光之锤类似，可以使敌人眩晕，有范围效果，同时和急救术类似，有补血作用。在国战中，和光之锤配合使用，作用非同一般，碰到一群实力不俗的兽人，放上一招，是逃是战可以自由选择，必要时给自己的队友来一招，一个全员补血就可能完全将战局扭转，绝对是非学不可的主教必杀技。

5.忘伤术：只能给一人补血的魔法。优点是即时使用，不用集气，且补的血也不少。但不能作为主要的补血技能使用，因为它延迟时间太长，所以一般只在危急情况下使用。另外按住Alt可以转变成攻击技能，随着智慧的上升威力也会提高，与以上几个技能配合使用有独到的威力。

主教是团队的核心，一般国战场上所有的职业都会自觉地围绕着主教，也正是这样，主教必须担当起领导者的角色，在乱军中使己方的小团队屹立不倒。除了技能的熟练使用，审时度势也十分重要。一击必中，全身而退，使团队融合得犹如一个人，不落下一个队友，才是国战场上真正王道的主教。



华丽的魔法效果。

画龙点睛

希望 ONLINE

《希望Online》1～20级火法师心得

■上海 巴巴拉拉

游戏中的法师通常是攻击和防御能力最弱的职业，但可以使用强大的法术攻击敌人，对于不喜欢贴身肉搏的笔者来说，一直十分青睐。在《希望Online》中，和其他网络游戏一样，作为法师前期很难单练，即便是打那些"咕咕"都是要冒生命危险的。不过毕竟法师在后期的强大令人神往，由于冰系的法师施展法术的速度快，但威力较小，所以笔者选择做一名火法师。

刚开始比较弱的时候，大家可以去做一下"艾娜的料理书"这个任务。完成这一任务需要在哈代尔修道院、狮子城和乐园镇之间走动，路上的怪物会来主动攻击，一定要当心。任务完成后会获赠大量的经验点，很容易让玩家升到10级。建议在送第二本书的时候把复活点设在狮子城，这样以后回来转法师职业就很方便（右上角有个羊角帽子，那里就是转法师的地方）。6～10级的玩家还可以接植物油、罗卜须的任务（打"摇滚菜头"获得，出现在乐园边境、梦境河上游、咕咕森林、回声谷）。初期接任务大家建议去找委托所的NPC。有很多新玩家都是在这里接了任务后直接去做，不过笔者个人建议大家在接任务时先看一下完成任务所需要材料的难易程度，另外还要注意完成任务后获得的奖励。如果觉得不合适的话可以取消掉，重新接别的任务，这样任务所需要的材料就会发生变动，而且取消任务也不会受到什么惩罚。



马上就到10级了……


雪山矿村任务。

转职并学习了技能后，再去买些装备和补药就可以出城练级了。因为已经达到10级，所以打那些城外的"咕咕"、"小豌豆"、"整人箱"对玩家来说已经没有意义了。我们可以直接去打"小哈比兔"，打小哈比兔不仅获得的经验多，而且还能打出菜刀，一把哈比菜刀可以卖出1100，比较容易攒到钱。很快到了14级，钱也差不多能有三四万了。继续换装备，现在我们可以去打"蘑菇姥姥"，还可以在城里接受委托给你的任务（提醒大家打到的孢子不要轻易扔掉或者卖了）。打到19级又可以换杖了。去打"大哈比兔"可以打到些很不错的装备，用不了多长时间就可以升到20级。在这段时间内，10～15级的玩家建议接兔子毛球和吸血鬼牙齿的任务（打"小哈比兔"、"飞天猪"获得，出现在哈代尔修道院、回声谷，幻域河上游）；16～19级的玩家建议接氧气的任务（打"庞克树仔"获得，出现在幻域河上游、幻域河中游、冰峰和回声谷）。

谈一下在游戏初期的技能。基本技能中，首先要学习的是"睡觉"和"空手技"。由于初期没有什么钱来买药，就需要先向乞丐来学习"睡觉"技能，可使用这一技能来补充生命值。职业技能中，"熟读咒语"是最基础的，否则怎么可以施展法术呢？20级之前可以学习的职业技能如下：

持杖技：战斗时舞动超炫的杖来施展连续技（可使出12段连续攻击）；

火柴棒：火属性攻击魔法，使用火柴棒投向敌人，使敌人全身着火。

火风暴：火属性攻击魔法，引起火风暴攻击周围的玩家，属于范围型技能。

由以上看到，在《希望Online》中"连续技"是一个非常独特、也是非常重要的设定。打怪时，只要按住Ctrl键，再用鼠标点击一下怪就可以持续攻击。此时注意看XP槽，如果变成红颜色的，说明现在就可以使用连续技了。在你用鼠标的那一下攻击还没有结束的时候，快速连续按下A、S、D这些键就可以释放出连续技，三键之间不同的组合形成的连续技，其威力也有所不同。



《天翼之链》希培林·武完全解码

■北京 sevenskys

深邃似井的眼神，如血般火红的长发，渗着寒光的长枪，在不断的战斗中拼凑着被断续的梦魇缠绕着的些许回忆，在回忆的煎熬与友情的甜蜜中进行着找寻黑衣人解开自己身世之谜的坎坷旅程……坚忍的性格铸就了他的强大，这就是传说中的勇者——希培林·武。要成为强者，就必须在修炼中不断得以成长。希培林·武属于纯物理系攻击方式，增加40%攻击力的力量纹章，提升300%威力的赤龙波，注定了他的成长之路只能勇往直前。下面我们分析希培林·武在《天翼之链》中的方方面面。

成长——铸就勇者的必经之路

希培林·武的练级，因为前期1～80级遇到的大部分怪物属于物理攻击型，所以除了必要的DEX来保证命中率外，全加STAB和DEF，注重打怪速度和血量，追求快速升级。具体来说，1～20级主要就在库尔门口杀布布和果洞鸡，到了12级换上装备后可以去杀蝎子，不过刚开始基本上都比较弱，必要的时候还是走为上策。21～40级的阶段，带上锅碗瓢盆进试炼洞窟，准备在那里安家吧。从1楼的狐狸、鸭子，杀到2楼的混乱恶魔，因为人少怪多，只要战斗中小心些，升级是很快的（DEF30～40即可应付）。41～80级建议搬家去混乱洞窟——《天翼》的环境注定了玩家老是要在洞窟里生活。从2楼开始杀恶魔痞子和幽灵死神，一直到3楼的恶魔骑士。在快速升级的同时说不定还能打到几件好装备（DEF维持在60左右即可轻易应付）。

中期80～140级怪物的攻击方式大多以魔法攻击为主，建议先洗一次点，AGI加到80左右就可以停止，其余点数加STAB和适当的DEX保证杀怪速度，必须加少许的DEF保证血量，不然怪物一发飙就很难收拾了。详细来说，80～140级建议去海底洞窟1～3层，没什么好说的，绝对是敏系的练级天堂，在练级的同时还有机会打到珍贵的52级不改武器，为今后的125级作武器合成打下基础。到后期140级以上就是“天空任鸟飞”了，你已经成为可以独当一面的勇者。除了黑暗领主，人偶系列的一些变态Boss级人物要召集朋友一起对付以外，已经不会被什么怪物轻易打倒了。



强大的攻击。

选择——多样性的战斗方式

你已经厌倦了满大街的人都和你用一样的武器吗？你已经厌倦了一辈子都用一个飞燕技能生存吗？你已经厌倦了练级只用戳戳戳戳吗？其实我们也可以换一种思维，发挥希培林·武的独特魅力。首先你是否重视了“性价比”呢？在当今的天翼大陆放眼望去，随便一把125级枪都要6000万以上。可棍子的价钱呢？75级的50万，90级的也不到千万，所以一直用它也不是什么坏事。其次是技能运用。相信沉醉在希培林枪系高攻击快感中的朋友已经淡忘了连击技能的强大，可试想棍系在普攻连击低延迟的华丽招式快速攻击下，配合红龙登天秒杀对手的感觉，那才让人真正体会到PK练级所带来的视觉冲击及无穷快感。由此看来，个性的《天翼》还需要我们不断的挖掘。

天空——王者身份的真正体现

在群雄纷争的年代，娜雅的密集地雷、路西安的铁牛防御，都为天空之城争夺战精彩的集体战术运用及团队配合提供了基础，而希培林·武以其独有的技能，藐视一切的攻击力在攻城战中担任了重要的角色。

1.“排雷勇士”。在天空之城争夺战中，守城方最常用的战术莫过与“雷海战术”。利用地雷忽视回避的状态攻击阻挡攻城方的前进，从而争取宝贵的时间。希培林·武由于天生血多外加一个提升20%防御力的白金之躯技能，因此成了“烈士”的首选。

2.“拆屋工”。在攻城战中，只要在45分钟打碎4个象征天空之城所有权的水晶，就能够夺取天空之城的支配权。在抵挡敌人强大攻势的前提下，如果还想完成打碎水晶的神圣使命，高攻高血量的小武同样是最佳选择。P

画龙点睛

小技巧大集合

《倚天 II》钓鱼系统经验谈



■北京 蓝宇儿

俗话说：工欲善其事，必先利其器。钓鱼也是一样的，《倚天 II》中可没有下水抓鱼的机会，所以首先要置备鱼杆和若干鱼饵——饭团、蚯蚓、小鲤鱼。鱼具都可以通过NPC渔夫来购买，渔夫的主要功能有二：一为开启商店，二为渔竿升级。当然你还得有堆篝火，不然如何才能做出一顿烧烤大餐呢？关于钓鱼这里有几个小窍门：

1.鱼饵的使用。推荐使用饭团，无论网上流传还是个人实践的确是钓鱼佳品。成本低，味道美，鱼儿最喜欢了。

2.角度设置。很多玩家初次钓鱼时，会误认为头上一旦出现了鱼的图标就表示可以收竿了，其实不然。《倚天 II》的钓鱼系统跟现实生活中的钓鱼基本相同，必须看漂收竿。所以应当把视觉角度的重点放在鱼漂的位置，以便更好的观察。

3.收竿时间。不要以为漂沉了就可立即收竿，要稍微等一下，大概心里默数两三秒后再收竿，成功的几率会大很多。这一点与现实中极为相似。

4.鱼的处理。钓鱼的目的绝不仅仅是品味游戏的情趣，更重要的目的在于物质方面。钓上来的鱼应立即开膛以获取宝物，用鼠标右键点鱼就可以了，可以得到鲜鱼骨头、蛤蜊、石雕、白珍珠、蓝珍珠、翡翠、各种水晶和宝物地图等物品。对于那些翻白的鱼，可以使用篝火进行烧烤，不同种类的鱼有着不同的效用。P

《绝对女神》水系转职技能心得



■北京 蓝忧雪

水之精灵是《绝对女神》中最擅长使用魔法的职业，在转职以前可以学会的技能有：可以使水之精灵更加熟练使用杖、杖的神秘力和神秘术威力上升的“杖熟练”技能，使对方受到神秘力伤害、并使敌人移动速度以一定几率下降的攻击技能“冰冻术”，恢复自身或其它人物RA的“治疗术”，利用一段距离瞬移并用杖攻击、释放时间短暂的“冰之魄”技能，在一定时间内减少SA消耗量的“瞬间”技能，以及可以复活其他角色、并可以恢复死亡时减少经验值的20%的“复活”技能。这其中“杖熟练”是水之精灵唯一的被动技能，当然要好好学习；“冰冻术”是一开始就具有的攻击技能，到了后期用处不大；“瞬间”技能可以节约水之精灵的SA值，在SA消耗量过大的时候十分有用；“治疗术”和“复活”技能都是受到队友欢迎的法术，尤其是“复活”技能。水之精灵转职后可变成破坏神秘术士、守护神秘术士或者复活神秘术士。这里我们来介绍破坏神秘术士。

破坏神秘术士（属性：水，精神）是水系列仙人中对水的破坏性有特殊领悟的仙人，她们倾注全部身心来保护自己的仙人界，以免受外界的侵略。破坏神秘术士可以学习的技能有：

1.冰炎术。需要GEN等级15，释放具有破坏火光的冰咆攻击法术。每次使用消耗SA100，两次使用间隔为12秒。第一级增加神秘奖励700，升级以后追加神秘伤害。

2.心灵之歌。破坏神秘术士的GEN等级达到18级以后可以学习。类似《暗黑破坏神》中法师的传统技能，可以把一定时间内受到的外部伤害转化为消耗SA。每次使用需要SA50。“心灵之歌”的施放时间为3.5秒，两次使用之间至少要间隔310秒。第一级的“心灵之歌”持续时间为240秒。

3.女神之力。GEN等级22以上可以学习，大范围的攻击技能。每次使用消耗SA200，施放时间3.5秒，施放间隔15秒。第一级增加神秘奖励1000，升级以后进一步追加神秘伤害。

4.自生术。学习“自生术”需要GEN等级25，可以消耗SA为自身恢复RA，每次消耗SA50，施放间隔10秒。第一级RA的恢复量为400。

水之精灵转职为破坏神秘术士可以得到3点智慧属性。总的来说，破坏神秘术士的攻击力非常高，“女神之力”是攻击力巨大的攻击技能。但是破坏神秘术士的RA和防御力比较低，可以用“心灵之歌”和“自生术”技能弥补。P

版本：《魔兽争霸III--冰封王座》1.17
地图：(4)Turtle Rock.w3x
选手：Solar_GoGuMa（精灵）VS randomtt（不死）
位置：如图Solar_GoGuMa（11:00）randomtt（5:00）
游戏时间：17分50秒
APM：Solar_GoGuMa（291）randomtt（142）
BN等级：Solar_GoGuMa（48）胜率：78% 精灵
randomtt（43）胜率：62.3% 随机

兽王流的回归

■广东 EVA剑心



前言： 随着TFT1.17的来临，精灵族对抗不死族在中立的地图里慢慢回归了1.12时期的兽王流打法，而经过时间改进后的这种打法更趋于完善。下面笔者就借着一场战报，为大家讲解一下中立地图里这种回归式的打法。

开局

首先介绍一下对战的双方，Solar_GoGuMa是近来很喜欢上传战报的韩国精灵族玩家，他在亚洲战网的胜率也很高，48级78%的胜率，可见他的精灵打法有着可观赏性的一面。而另外一位玩家Randomtt也正如他的ID一样，是位随机的玩家，43级胜率在62.3%。由于他是打随机的，所以对每个族的特性都有一定的了解，而他的打法也会更有针对性。

双方的开局都很常规，Solar_GoGuMa是招中立英雄的精灵族开局，先兵营后祭坛；而Randomtt则是很常规的食尸鬼开局，近来很少见到蜘蛛流打法对抗精灵族了，就连有蜘蛛王子之称的gostop也放弃了用蜘蛛对抗精灵族，因为石像鬼的性价比在对抗精灵族来说比蜘蛛更高。Solar_GoGuMa利用第一个出来的弓箭手招募了兽王，相信这种招募手段比用小精灵去招募更能减少麻烦。小精灵没有攻击力而且生命低，在招募过程中很可能被探路的食尸鬼或侍僧骚扰，而一些操作不是太好的玩家可能会出现点错英雄或减慢英雄出现时间的情况（招募英雄最好运用快捷键，这样可以避免点错）。Randomtt的食尸鬼探路时间也非常讲究，刚好伐够30木材制造商店之后（也就是第二个食尸鬼出现的时间）才去探路。Solar_GoGuMa利用金矿换取精灵的方法避开Randomtt食尸鬼的骚扰后顺利招募到兽王，而Solar_GoGuMa没有追杀从身边经过的回途食尸鬼，因为他知道这样的便宜贪不得，对手的死亡骑士很快就会赶来陪他狩猎了，所以他必须抓紧时间在对手过来之前完成第一次狩猎。个人认为更好的方法是先狩猎旁边的小龟再回来狩猎自己家门前的小龟。所谓兵者，诡道也，利用不常规的狩猎路线往往能和对手错开，为自己更好地狩猎提供条件。

由于Solar_GoGuMa的兵营很早建立，所以当兽王赶到狩猎点的时候已经有4个弓箭手了，配合野猪很快完成了第一处狩猎。Randomtt在Solar_GoGuMa的对角，所以死亡骑士赶来时，骚扰地点已经是小龟旁边的食人魔处了（图1）。


图1

兽王顺利升到2级后明智地选择了撤退，Randomtt没有占到多少便宜。补给后Solar_GoGuMa开始升级基地，兵营也开始转产女猎手。而randomtt很清楚用兽王的玩家特性是不断狩猎提高自己等级，于是权衡了对手兵力后，从家中带出了5只食尸鬼，准备趁对手狩猎时给对手一次屠杀。Solar_GoGuMa则不断放出鹰跟踪Randomtt的死亡骑士，但看情况不能摆脱死亡骑士的跟踪，于是开始强行狩猎左方的商店。这样做代价是不菲的，死亡骑士投出的"鲜之每日C"就像一把狙击一样，Solar_GoGuMa几乎损失了所有的弓箭手。不过女猎手依然是强大的，还是把对手的死亡骑士打至无血逃亡，接着完成了商店狩猎，把兽王升到了关键性的3级（图2）。


图2

这次强行狩猎是否值得呢？答案是肯定的，在对抗即将来临的石像鬼时有2级的野猪，无论是狩猎还是遭遇战都会比较有利，而如果一直在对方威胁下不敢狩猎那就正中了对手下怀。所以在确实不能摆脱对方的跟踪情况下，而自己兵力也大占优势，可以选择强行狩猎。当然一定不要错误评估兵力，否则将一发不可收拾！

中期

Randomtt开始量产石像鬼，而Solar_GoGuMa也早在家中放下了远古守卫者，这个决定是因为一直不断侦察

的鹰提供的情报，不要以为现在的主流是天地鬼对付精灵就盲目摆下远古守卫者，如果侦察到的情况是对手没有在升级期间造第二个地穴而直升3级的话，可以省下这笔费用，顺势调整打法。而这个时候Solar_GoGuMa犯了一个错误，2级基地升级完后摆下了知识古树和风之古树，而不是第一时间招募熊猫。要知道兽王的3级和4级在对抗石像鬼时差别不大，而这个时候快速利用熟练的手法把熊猫的等级提升上去才是王道，毕竟对抗石像鬼还是熊猫霸道。结果熊猫招募晚了，这多少影响到即将到来的Rush效果。在侦察之鹰的情报下，Solar_GoGuMa发现对手正在狩猎，由于对手的死亡骑士血量并不多，于是他发起了第一次进攻。这次进攻的另外一个目的则是避免对手即将来临的石像鬼骚扰经济，因为这时Randomtt的石像鬼也初具规模了（图3）。


图3

Randomtt见对手兵力强大，马上升级了两个炮塔，并且利用石像鬼和食尸鬼回防，可是由于自己死亡骑士血量不足，被追得满街逃跑。Solar_GoGuMa看到对手升级了两个炮塔，也不想做无畏的牺牲，于是利用兽王追击，留下熊猫和大部队把路过的商店洗劫了，这种狩猎的效率值得大家学习（图4）。但是Randomtt逃跑的路线也是非常狡猾的，顺道就把对手可能开分矿的地点探了一遍。果然有收获，对手在利用进攻的时间里果然在家前面的海龟处开了分矿。此时Solar_GoGuMa只有一个兽王，他料到对手肯定会马上派来石像鬼一起进攻，于是他非常聪明地为熊猫买了个传送权杖，马上飞到了兽王身边，顺利配合兽王瓦解了这次强拆计划（图5）！


图4


图5

这一战下来熊猫顺利升到关键性的3级，接下来双方开始了分基地的骚扰和反骚扰游击战。最终Solar_GoGuMa的分基地开了起来，混合兵种也逐渐成型，包括树妖、弓箭手、风之德鲁依、女猎手，而Randomtt只有单一的石像鬼，胜利的天平开始向Solar_GoGuMa这边倾斜了。Randomtt知道他仍有机会，便不断地出石像鬼，想找机会一次性把Solar_GoGuMa打垮，这样的想法相信很多不死族玩家都在实战中曾经有过吧！

最终大战

在经济的支持下，Solar_GoGuMa觉得是时候给对手打击了，于是带兵南下准备对Randomtt总攻。骄兵必败！Solar_GoGuMa的兽王一来就深入对手基地，结果首先被不幸秒杀了。接着Solar_GoGuMa的无甲部队纷纷被Randomtt的石像鬼点杀，虽然熊猫利用其强大的技能挽回了一点局面，但最后还是不得不落荒而逃，所带之兵尽数灭亡（图6）。


图6

幸好Solar_GoGuMa临危不乱，知道Randomtt必定会马上攻打自己的分基地，而这个基地将是这场战役的转折所在。于是Solar_GoGuMa动用了传送权杖把熊猫送回基地补给，然后马上回救分基地。虽然Randomtt的死亡骑士已经到了5级，但刚才那场战役他所留下的兵力也并不多，死亡骑士更是魔法耗尽，血量稀少，眼看着对手分基地而不敢强拆，只能无奈地打起了游击战（图7）。

图7

Randomtt毕竟是强弩之末了，Solar_GoGuMa在经济的支持下很快发展了另一批生力军，等待着兽王领袖的出现，再次挥军南下，统一江山（图8）。这次的进攻根本就是屠杀，双方兵力差距以倍计算。死亡骑士到了6级也无力回天，最终倒在了自己的埋骨之地！（图9：注意途中有趣的局面——熊猫的“瞬移”）


图8


图9

总结：这场精灵对抗不死的战役打得非常流畅，是一场难得的教学战报。不死族用的战术是1.16流传下来的单英雄灵动骚扰战术，此战术是利用英雄单练的加成经验快速提升英雄等级，利用石像鬼的机动性和死亡骑士的“鲜之每日C”消耗对手的兵力，以此建立优势。等死亡骑士提升到5级时就可以利用“鲜之每日C”秒杀对手弓箭手（1.16时候可以，现在必须砍一刀才能秒杀），而存下来没出第二英雄的钱，则用来购买群补群防。但是个人感觉这个战术在大地图上似乎比较有效，在TR这样的小地图里还是不要单英雄的好。而现在精灵对抗不死族天地鬼流时，兽王的回归战术是有一定推荐性的。一来兽王的野猪溅射攻击对石像鬼威胁很大，一定程度也可以减少弓箭手这种经验性兵种的建造，配合专克天地鬼的熊猫酒雾和喷火，是非常好的搭配！希望大家尽早练熟这个战术，摆脱天地鬼的阴影！P

ASUS 华硕超级平台杯
反恐精英——零点行动
有奖战术征文(十)

《反恐精英——零点行动》新兵配合手册

■广州 生锈$状元$

在《零点行动》中，新武器的加入使CS的团队精神得到进一步的体现。尽管个人技术在实战中起到相当重要的作用，但团队精神才是CS精髓，要取得胜利，队员间的配合往往是必不可少的。作为一名新兵，要想成为精英，学会配合是关键的一步。

关于1.6版的详细改动，过去也有文章介绍过，这里就不作详细介绍。值得注意的是，新增加的突击步枪具有较高的性价比，Famas的爆炸模式甚至可以和霰弹枪媲美。手枪局的胜方，即使是阵亡队员也能在第二局配备突击步枪了，这对丢掉手枪局的一方将更加不利。好了，我们来分析一下这些新变化在团队战术中的使用。

一、防暴盾

尽管目前各方面对防暴盾的评价褒贬不一，但防暴盾的加入确是1.6版的一大亮点，它的使用也再次体现了CS的团队精神。防暴盾虽然是防御型工具，但它在CT团队进攻时发挥的作用反而比防守时的作用更大，可以有效地减少强攻时的伤亡。由于装备了防暴盾的队员只能用手枪、军刀和手雷，所以每局中的防暴盾手不应超过2人。

CT篇

CT在正式比赛用的de类地图中处于战略防守地位，防暴盾较多用在防守或对爆破区的反攻上。在行进过程中，盾牌手要以“部分防御”模式前进以提高速度，由于防暴盾只能用左手使用，所以在“部分防御”模式下要特别注意来自右边的敌人。当到达目的地以后改为“全身防御”，其他队员要紧跟盾牌手，以减少伤亡。

在防御战中，盾牌手主要起到保护其他队员的作用。例如在dust2 B区墙上的小洞，一名队员只要利用防暴盾的“部分防御”模式，就可以挡住来自洞口左边的攻击（图1），那么另一名队员就可以专心应付来自B洞的进攻。在其他队友需要换弹时，盾牌手也应该主动提供掩护。



在对爆破区的反攻战中，盾牌手要时刻走在队伍的最前面，利用盾牌寻找在角落里的Camper、狙击手，观察敌人动向以确保队友安全。如果队伍中有2名盾牌手，盾牌手可以并列站开，时刻把防暴盾的正面对着敌人。这时有两种选择：一是其他队员紧跟盾牌手，强行向前推进，不过此时要特别留心敌人的手雷；二是让盾牌手上前抵挡吸引敌人的攻击和消耗对方的子弹，待敌人换弹时其他队员再将他们置于死地。另外，如果在没有完全消灭敌人的情况下开始拆弹，盾牌手要以“全身防御”模式保护拆弹的队员，这样可以减少拆弹过程被中止的机会。

T篇

由于T无法直接装备防暴盾，更多的是要面对手持防暴盾的CT。面对难缠的盾牌手，应优先解决他身后的其他CT，然后再设法走到盾牌手的背面、侧面将其消灭。要注意的是，当攻击盾牌时，盾牌会发生移位并露出盾牌手身体的一部分，其他队员就要抓紧时机将盾牌手消灭。其次，手雷也是对付盾牌手的好办法（图2）。虽然T在游戏中无法直接购买防暴盾，但可以在战场上通过收缴获得。由于T在正式比赛用的de类地图中处于战略进攻地位，防暴盾对于T似乎更为重要。T的进攻方式一般可以分为一点分路进攻和一点集中进攻。一点分路进攻，在正式的5VS5比赛中，一般采取3-2队形。收缴到的防暴盾可安排在2人小分队中，从正面进攻以吸引防守的火力，其余的队员从背后偷袭。例如在dust2中，两名队员（其中一名装备防暴盾）从大道发起进攻，吸引A区CT的注意力，其余队员从小道包抄。一点集中进攻，是指集中所有队员向目标强攻。类似于CT对爆破区的反攻战，其他队员在盾牌手的保护下强行向前推进，或由盾牌手吸引火力，其他队员打击敌人。不过此时必须警惕CT从背后的包抄，如果收缴到两面防暴盾，可安排一个队员手持



防暴盾倒着跑，防止后面来的偷袭。

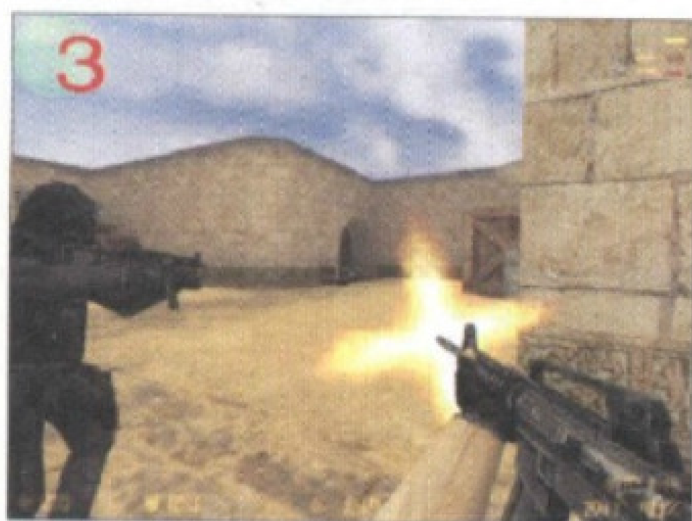
二、二人配合

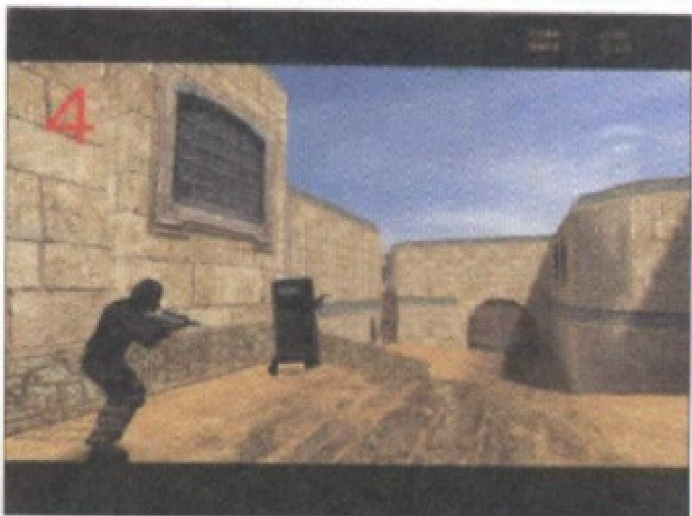
比起整个团队的进攻，实战中更倾向于由2人左右组成的小组分区作战，这就是我们所说的二人配合。二人配合比起团队配合具有更好的机动性，往往在实战中起到关键性的作用，但对二人的要求相应也更高。除了要有良好的默契，基本功还是相当重要的。

站位配合

在二人配合中，良好的站位是前提，站位方式一般有以下几种。

齐头并进：这种站位对于两个人的要求都不很高，适用于两者的枪法都较弱的情况。在遇到敌人时，两人齐头并进可提供较强的火力，有效压制敌人的进攻，同时也给敌人造成较大的伤害（图3）。





一前一后：这种站位对后面的人要求较高，必须要有较高的射击精度和较快反应速度，适用于在狭窄地区面对大量敌人的情况。前者在负责吸引火力的同时尽量压制敌人，后者则给敌人致命一击。防暴盾的加入使得前者的生存能力大大提高，这种站位在1.6中将得到更广泛的应用（图4）。

蛇行移动：这种站位适用于在开阔地区面对大量敌人的情况，但对二人的默契、反应、射击精度等都有较高的要求。两人先并排而行，然后左右交叉移动。发现敌人后马上给敌人致命一击（注意开枪时不要停止移动）。如果开了队友伤害模式，两人交叉时后者必须停止开火，以免误伤。遇到T型路口时，左边的人看右边的路口，右边的人看左边的路口；遇到L型路口时，一人沿着远点走，另一人靠墙掩护。转弯时最好按着Shift，走路就可以没声音，听到脚步声时也可以大概判断敌人的数量和方向。

武器配合

武器配合是为了互相补充双方武器在射程、射速、火力等方面的不足，以提高战斗力。在正式的比赛中都会有几秒的“Buy Time”，队员可以利用这段时间设计武器的配搭。以下是较常见的几种组合。

Famas / Galil＋MP5：Famas和Galil都是1.6版中加入的新武器，其较高的性价比使它们成为第二局的首选。Famas、Galil和MP5都有较强的火力，可以轻松应付中短距离的战斗。Famas的“爆炸开火”模式甚至可以做到像M1 Super90那样一枪毙命的效果。虽然这种组合对于远程攻击有点吃力，但此时不会有装备AWP的对手，那还等什么？Go! Go! Go!

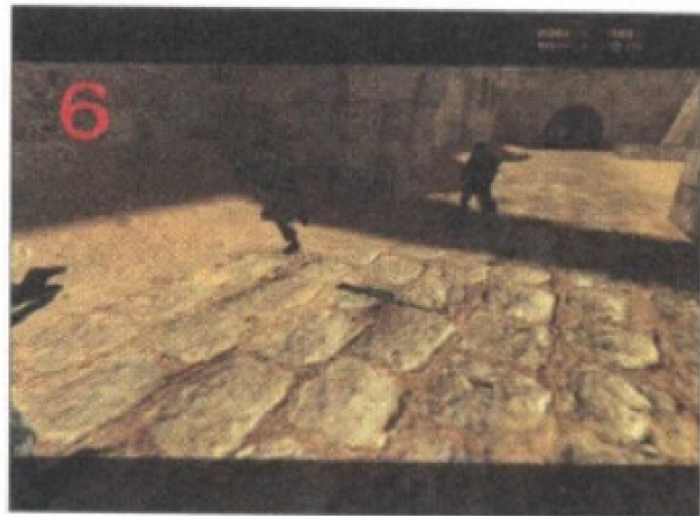
M1 Super90＋ES C90：在激烈的近距离巷战中，这种组合有着异常惊人的战斗力。M1 Super90的威力就不用说了，可以把满血的人一枪毙命。但M1 Super90的射速和上弹速度太慢，所以ES C90理所当然地成为它的最佳搭档。ES C90配备3个50发/夹的弹夹，足够的备弹量和极高的射速弥补了M1 Super90的不足（图5）。但ES C90的散射率高，射击精度过低，和M1 Super90同样难以应对中远距离的战斗。所以这个对于远程作战有先天不足的组合，遇到狙击手还是赶快逃吧。



M4A1 / AK-47＋MP5：无论是近距离快速突击，还是中距离交火，这个组合都能发挥出惊人的战斗力。强大的火力可以在瞬间消灭近距离的敌人，也可以给其他队友提供火力支援。由于M4和AK-47能穿射，还可以清理箱子后的Camper，让他死个不明不白。但MP5的远程攻击力不强，遇到远距离交火时MP5主要用来吸引敌人注意力，让M4 / AK-47乘机攻击敌人。

AWP＋突击步枪：这种组合适合于中远距离交火。AWP用于远程精确打击，突击步枪负责提供必要的火力压制并补充AWP在射速上的不足。当近距离交战时，突击步枪就要担负起保护狙击手的责任了。但在快速突击时，持突击步枪的人要尽量靠墙迂回前进，以免阻碍狙击手的视线。

三、大局为重



有人问CS是什么，一个职业选手回答：CS就是队员间的配合和帮助。他的回答不大完整，却说出了CS的精髓。CS的团队精神，不单表现在队员间的默契和配合，更表现在队员间的种种帮助。在很多职业大赛中，你经常可以看到有人为战死的队友捡回昂贵的AWP而放弃自己的AK-47，在下一局开始时把AWP还给队友（图6）。这就是队员间的帮助，也是为整个队伍着想。虽然这对于自己是一种牺牲，但这样一来就为整个队伍节省了1650$（4750$－3100$）！一切以大局为重，互相帮助，敢于牺牲，这也许就是职业团队与普通团队的一点小区别吧。

结语

好了，说到这里，大家或多或少都会有点收获吧。CS是一个易于上手，难于精通的游戏，要想早日成为高手，就要尽快熟悉新的环境，练习也是必不可少的。文章介绍的只是一些皮毛的基本功，作为一名“新兵”要学的还有很多，成长的道路很长，岂是三言两语所能概括？只希望各位能得到一点启迪。



所获主要奖项

2001年 WCG成都赛区冠军
2001年 WCG全国总冠军
2001年 WCG韩国总决赛世界16强
2002年 湖南文体频道王中王CS全国冠军
2002年 苏皖三星拉力赛CS总冠军
2002年 CIG东部赛区5省1市冠军
2002年 CIG总决赛全国冠军

■上海 CGA

中国电子竞技先锋20人(十五)

徐彦 伤情之枪

姓名：徐彦
主要项目：CS
爱好：游戏
ID：King
年龄：25岁
籍贯：安徽滁州

King这个名字，对许多从CS1.5版后期开始玩的朋友可能有些陌生。但是如果你真正了解中国CS历史的话，就会对他肃然起敬……

和大部分早期的CS玩家一样，King也是从其他FPS游戏转型过来的。在接触CS之前，King是国内著名DF战队ICE的一员，在身边朋友的帮助下，加上自身出色的FPS天赋，King很快就成了一流的CS选手。而幸运的是，他也很快找到了一支一流的队伍——2001年在国内如日中天的Evil-FF。在那个信息相对闭塞的年代，我们很难找到更多关于他们的故事，但是2001年的WCG许多人都不会忘记。

当时的电子竞技还没有形成今天这样的规模，国内并没有如今那么多的比赛，而最早登陆中国的WCG就成了所有电子竞技玩家心目中的梦。King是幸运的，他是中国第一批圆梦的人，凭借强大的实力，Evil-FF从地方赛区到最后的总决赛都没有经历太多的挫折，顺利夺取了该年的WCG冠军，在赢得代表中国出战韩国总决赛资格的同时，也成为第一批走出国门的电子竞技玩家。让人感到少许遗憾的是，Evil-FF在韩国的总决赛之路很快就走到了终点，小组赛3战3负的成绩没能为他们带来晋级的权利，中国CS第一次走出国门的脚步也就停在复赛之外。当时的King一定没有想到，这次遗憾再也没有机会去弥补了……

韩国之行让当时还很稚嫩的FF学到了很多先进的东西，职业化的概念也开始在国内一些经济比较发达地区冒出嫩芽。为了更好的训练环境，FF接受上海26Space网吧的邀请，成为旗下赞助的职业战队队员之一。但由于一些个人问题，King只在26Space呆了短暂的几个月，就离开了FF回安徽老家和曾经的好友组队成立了ICE，而这支充满友情的队伍也让King为之效力到退役。

离开了同为中国冠军的昔日队友，离开了带给自己无数光荣与梦想的FF，King却没有放弃追逐更大成功的动力。凭借不懈的努力，在很短的时间内ICE的威名就响彻大江南北。时间很快到了2002年的WCG中国区预选赛，由于安徽本地并没有设立分赛区，King只得与他的队友一起前往杭州赛区比赛。由于浙江的电子竞技水平发展速度比较缓慢，战队水平普遍不是很高，因此ICE被看作是头号热门。结果也像很多人想的那样顺利进行，ICE凭借强大的实力很轻松就杀入了四强，半决赛他们将面对举办赛事网吧赞助的3HE。这个时候发生了一件当时轰动国内电子竞技圈的意外，3HE网吧老板以ICE队员身份证问题取消该队继续比赛的权利，3HE战队不战而胜晋级决赛，而ICE则郁闷地被踢出局。尽管King和队友们据理力争，但却无法改变已经发生的事实。最后ICE只能目送3HE战队在决赛战胜对手，欢呼着拿到了进军全国总决赛的资格。在这次2002年度国内电子竞技界最引人注目的事件里，King成了直接的受害者，对WCG纯洁的追求被无情扼杀。尽管有无数的玩家声援ICE、声援King，但是发生的遗憾却无法挽回，想要继续自己的WCG梦想，只有选择来年，可是电子竞技玩家有多少的青春年华可供挥霍？在身边队友的感染下，King决定留下来，为了WCG，也为了自己的梦想。

2003年国内的电子竞技环境已经宽松了很多，越来越多的商家愿意掏钱投入，不少地方都已经成立了职业战队。而ICE从成立的第一天起就一直没有固定的赞助商，当时King曾经在ICE的论坛上写过一些日记，让更多的人了解到了这支国内顶级战队的艰辛。训练没有补贴、上机自费、自己租房子落脚，纯业余的条件却有职业队的水平，这就是当时的ICE。友情支撑的快乐，共患难联系的团结，为的只是一个共同的目标——2004年的WCG！在WCG前的一系列重大比赛中，ICE都取得了相当骄人的成绩，此时的King无论从技术还是精神状态，都是竞技生涯的顶峰，或者说这个时候的King离自己的梦想最近。从哪里跌倒了就从哪里站起来，2004年的WCG，King还是选择从杭州赛区开始，ICE凭借强大的实力轻松进军决赛。到了强手如林的中国区决赛，ICE的运气并不太好，第一轮就抽上了Estar，在那场激动人心的碰撞中，ICE先输后赢完成了大逆转，并借着这股士气一举杀入了胜者组决赛，梦想一度离King已经非常近了。但遗憾的是，其后的比赛却让所有喜欢King和ICE的人失望了，ICE在Train上败给Rainbow，第二场更在两次6:0领先的情况下被对手追平痛失好局，宣布King第三次的WCG之旅走到了尽头……

写到这里，King的故事也接近了尾声。这一届WCG后King宣布了退役，尽管后来他还和朋友们一起打过一些比赛，但是再也不是人们记忆中那个永远不放弃、永远不服输的King。CS和他的缘分虽然没有终结，但更多的时候已经变成了生活中的娱乐而已。

封神演义与游戏

■北京 索拉姆

《封神演义》在中国的普及神话作品中排行第二，的确是做游戏的好题材。那些耳熟能详的名号，那些熟悉的故事，那些依然存在的古战场，无不向我们展示着古代中国在公元前的历史。一直以来，以《封神演义》制作的游戏并不多，几年前曾经有国内厂商照搬《魔法门英雄无敌》的模式做了一款叫作《封神榜英雄无敌》的游戏。但可惜的是，无论从背景文化的运用还是游戏可玩性上来看，都没有得到玩家认可。在这之后，日本光荣公司的《战斗封神》以“真三国无双”的战斗模式博得了一定的好评，也许是受到了启发，戏魔师也推出了他们自主开发的单机游戏《真·封神演义》（荡神志）。这款作品在形式上堪称国产单机游戏的一个突破，但在目前的市场环境下，不知道戏魔师是否还能开发出续集。最新的一款“封神”游戏自然是金山公司的MMRPG《封神榜》，在这款网络游戏中，玩家可以携手走入那段浪漫而又残酷的历史。

事实上对于厂商来说，“封神演义”这个题材还有很多可以挖掘的价值，可以说“封神演义”记载的历史是中国礼仪的起源，也是中国大规模战争的起源、中国科学技术的起源。深入《封神演义》记载的那段历史，无论是对于厂商还是玩家来说，都可以获得更多的启发。

历史篇

听到“封神榜”这三个字，大家一定会联想到许多的人物——商纣王、苏妲己、周文王、姜子牙、哪吒、杨戬、赵公明等等……周氏姓“姬”，而著名的“轩辕剑”的第一位主人公便叫作“姬轩辕”，这是历史传承还是巧合，亦或是后人杜撰已无从考究。但“姬”氏对中国的影响确非常之大，而且“商鞅变法”中的商鞅，其祖先有功于周，所以被赐封姬姓，而“商鞅变法”的影响则更是大于姬氏对古中国的贡献。虽然《封神演义》这本小说本身的文化内涵并不值得我们大书，但这段公元前1066年左右的历史依然有着神秘的吸引力。正史中周人本是陕西、甘肃一带的古老部落，始祖名稷，擅长农耕。传到西伯昌的时候，勤政爱民，实力大增，成为商朝末年西方最强大的诸侯。姬发继位后定都于镐京，起兵伐纣。战争胜利后，因为商朝东方势力尚存，所以只好采用安抚策略，其后封纣王之子武庚于殷旧都，继续统治商朝遗民。周朝虽有850多年的历史，但诸侯割据的局面却是一直存在。而这段历史如果要追溯起源的话，那则是在公元前4500年前后，占有中原广阔土地的炎帝部落内部发生分裂，黄帝部落在首领姬轩辕的领导下，在阪泉之野大败炎帝部落，成为中央大帝。不甘心受到异族统治的九黎部落首先起兵反抗，炎帝部落的首领们也纷纷响应，轩辕率兵应战。双方在涿鹿大战三年，九黎部落终于战败，首领蚩尤被杀。因为商汤在历史记载中也是黄帝的后裔，不过这段历史的文献记载很少，现在可以得到关于这段历史的信息大多都是民间流传或是后人杜撰所得（“龙门茶社”栏目曾经有文章专门讲述）。

《封神演义》这部文学作品中的几位主角都不是等闲之辈，周文王开创后天八卦，其发明的《周易》流传至今，或许大家都以为《周易》只是用来预测



今年推出的一款以《封神演义》为背景的单机游戏——《荡神志》。

的一门科学。其实《周易》也是一门哲学和学科文献。作为哲学，它对中国的影响深远。《六十四卦》第一卦"乾"就说"天行健，君子以自强（强）不息！"从这句话中就足见西伯昌（西伯侯姬昌）的人生态度，而"咸"则是典型的性爱卦。《周易》堪称中国哲学经典，妙不可言。且《周易》中对天文地理等自然科学也有着独特的阐述。虽然现在对《周易》的注释已经失传，但历朝历代总会有些大家著书立说，来诠释自己对《周易》的理解。简单说来，古人认为天地之气都是由八卦的乾、坤、坎、离、兑、艮、巽、震所操控的，而它们则代表了人类自然社会的八种不同组成部分——天、地、水、火、山、泽、风、雷。古时的巫师们非常信奉这些不可思议的事物，相传只要能集齐这八种卦，就能使得天下风调雨顺，百姓丰衣足食。在许多国产游戏中，八卦都曾经作为谜题存在过，例如汉堂的《寰神结》就在游戏初期以一个八卦谜题难倒了无数玩家。金山的网游《封神榜》也将八卦融入到了游戏中，大家可以通过打怪随机得到八卦之一，一旦收集齐八种不同的卦，虽然不能呼风唤雨，但也确实可以得到一些意想不到的好处。

神话篇

在《封神榜》所描述的那段历史中，中国还没有宗教的存在，而事实上中国从来没有真正意义上的宗教存在过。西方宗教描述的是地狱观，好人上天堂，恶人则入地狱。而中国宗教无论土生土长的道教，还是从中国文化同化过来的佛教则都是讲求天堂观。在西方宗教中普通人是不可能成为神的，即使在人间的圣人在前世也都是神。而中国宗教则不然，中国宗教中的一切神明都曾是人，只要认真工作好好做人就可成神或佛，其中最明显的就是中国对人才等级的四种划分——神、仙、圣、贤。这也是为什么《圣经》在中国被称为《圣经》了，因为耶和华再伟大也不可能超越孔子，所以《圣经》到中国后没有被称为《神经》（《神喻》），这在世界神学中也是独一无二的。当然中国神话也的确是封建等级制度的缩影，等级观念之强，阶级之分明，也是独一无二的。

造成这种事实是中国特殊的文化积淀的结果。首先，中国政治统治上的神太多了。中国奴隶制和封建制的时间都特别长，这样各帝王君侯按"君权神授理论"来讲都是神。帝王如此之多，神也就如此之多，多神亦无神。诸神在纷争中相互抵消化为乌有；其次，中国幅员辽阔，民族众多。每个民族都有各自的特殊情况，诸多的民族产生了诸多图腾神，这是每一个民族形成过程中的必然结果。多元化了就没有一元性，随意性强了就没有专一性，多神了就等于无神；第三，中国2000多年来是一个多教合流的国家。各宗教都有自己的神，佛教信奉释迦牟尼，道教信奉老子，基督教信奉上帝等等。多教并立，多神并排，没有哪个神能在九州占霸主地位。因此中国诸神互争权势，反而各损其威，才有了最后姜子牙封神的壮举！

不过，《封神演义》与《山海经》之类的神话文献并无太大关系，而周朝建国之初老聃教主也还没有出生，所以从逻辑上讲《封神演义》的确是漏洞百出。不过小说就是小说，中国古人在创作中对浪漫的追求是其他民族所不能比拟的。况且《封神演义》本就是神话小说，如果太过严谨反而难受。在中国流传的神话故事中，道、阐、截三教可谓是风光无限，而三教的教主也有着千丝万缕的关系。但《封神演义》的故事中刨除两大政治对立方商、周之后，剩下的两个矛盾体就是"昆仑"与"金鳌岛"了。昆仑作为中国神话的圣地，量产了无数的神话人物，从人气最高的西王母到哪吒、杨戬这些大名鼎鼎的神将。在前几年"三星堆"出土的一些文物中也有关于昆仑的描述，可见神秘的昆仑仙境从上古时代就是中华民族信仰寄托了，而"金鳌岛"则是盛产妖怪的工厂。在那个三界五行还没有明确划分的年代里，人类、神仙、妖怪都居住在九州大地之上，神族由西王母坐镇昆仑，人类则有自己的帝王统治世间，而"金鳌岛"则是超级妖魔的聚集地。《封神演义》所描述的两国战争实际上却是两大超人势力对人间统治权的争夺，而策划这一切的却是盛怒中的大神女娲。奇妙的中国神话在那个神奇的历史中更加神秘。

相信大家在谈到上面的历史人物时都会滔滔不绝，如数家珍，从小的熏陶



网游《封神榜》中的怪物原画设定。


在进行人设时，服装尽量参考了历史上周朝的特点。

更是让我们对这些英雄人物万分景仰。但是从整个中国文化的发展看，我们似乎太注重宣扬神仙，那些在西方神话中不可或缺的有着强大力量的神兽怪兽之流却沦为了配角。比如独角兽，这个在西方神话中频频露脸象征着纯洁的家伙，其实并不是西方文化的专利。中国古代早已有独角兽的传说，獬豸，似羊非羊，似鹿非鹿，头上长着一只角，故又俗称独角兽。在中国古代的法律文化中，獬豸一向被视为公平正义的象征，它怒目圆睁，能够辨善恶忠奸，发现奸邪的官员，就用角把他触倒，然后吃下肚子。当人们发生冲突或纠纷的时候，独角兽能用角指向无理的一方，甚至会将罪该处死的人用角抵死，令犯法者不寒而栗，自古以来被认为是驱害辟邪的吉祥瑞物。在古典神话小说《封神演义》中，也有几处提到了独角兽。渑池大将张奎，就是凭借自己的坐骑"独角乌烟兽"，一战杀死了文王两位殿下，再战杀死了黄飞虎等五岳星君。梅山七杰中的金大升，也是骑一匹独角兽，并一举将哼哈二将中的郑伦杀死。当独角兽成为金山网游《封神榜》一部分的时候，它依然还是作为坐骑而存在。作为中级甲士的专属坐骑，独角兽可以让中级的甲士提高20%的移动速度。

不知道大家注意到没有，东西方的文化中，几乎所有的神兽都可以在各自的文化中找到类似的影子，但是有一种神兽，却只是属于我们独创。例如游戏《封神榜》中最吸引人的坐骑——浴火。浴火，其实就是凤凰，浴火重生的不死鸟，在中国，就是青鸾彩凤。凤凰是百鸟之王，雄的叫凤，雌的叫凰。常用来象征祥瑞。《封神演义》中，三仙岛云霄娘娘就是乘坐凤凰，摆下九曲黄河大阵，困住了12位阐教门人。游戏中，只有经过涅槃的凤凰，才能够拥有无上的天地灵气，成为道士的最终坐骑——浴火。既然谈到了凤凰，我不禁自然地想到了凤凰的栖息地——扶桑！"蓬莱有树，名曰扶桑。"中国历史上习惯称日本为扶桑，而日本也有习惯称自己的岛国为蓬莱。后人杜撰的中国神话中更奇妙的一点也源于此。《封神演义》中的申公豹想必大家都知道吧？这个大反派的下场在书中并未详细说明，只说被拿去填了北海之眼，但后世的一段神话中此人又曾出现过，他就是带着300童男童女为秦始皇出海寻找灵药的"徐福"。也就是目前历史学界比较认可的日本起源一说。且日本的宗教起源并不像其他国家是从神开始，而是从巫鬼开始。这与申公豹的背景是否很像？无论是须佐之男还是安培晴明，杜撰这段神话的人所拥有的知识是现代人无法想象的。


《封神榜》中的坐骑设定。

金鳌岛的位置也是历史之迷，这样的仙岛看不到也是理所应当的。但在一些记载之中曾表示金鳌岛的存在是位于中古大陆与日本之间，而且面积很大。和日本小说《十二国记》中的那块土地是不是很像？神话与传说总是存在着各种的巧合，大禹治水、诺亚方舟也不是独一无二的，在神秘的东方，有无数神秘的故事……

法器篇

战争是科技发展最有力的推进器，这在世界历史上已经无数次地被证明了。中国这个悠久古国，在其5000年的文明中被战争所贯穿，在《封神演义》所表现的那段历史，也是"鸟生鱼汤"四帝之后中华大地动荡的开端。从此之后，中华大地风烟不断，战火连绵。战争需要兵器，但神话故事中讲的自然就是法器。笔者写到这里也拿一些大家熟悉的西方神话与之比较，以免读者有不明之处（这是不是有些悲哀？民族文化应该好好发扬了！）。


雷震子的风雷双翼在游戏中必然要忠实再现。

在北欧神话、埃及神话以及希腊神话中，战士们的武器一般都是短剑或者长矛，弓箭都极少出现。这主要是因为冶炼技术落后所造成的，因为冶炼和热处理工艺的不发达导致武器强度不够，所以古代武器都很短，如果做成现代工艺品的样子则会轻易折断。而在中国神话中对轩辕剑的描述则显示了

中国古代冶炼技术的发达，武器的多样性也显示了中华民族对科技的重视和其智慧。《封神演义》中所描述的神弓虽然是以明朝弓箭为模型的，但在众多古战场所出土的箭头来看，当时的弓箭水平已是很高了。而书中弓箭的威力则和现代的导弹相似，这足见古人想象力有多么丰富了。



日本漫画《封神演义》的戏说风格深受年轻人的喜爱。

中国在秦朝普及铁器，这比欧洲早得太多，秦灭六国在很大程度上也是铁器普及的必然结果。而欧洲十字军东征所使用的七米长枪，也是秦朝军队的制式装备。但十字军东征时却是中国的唐朝，曾经威武一时的十字军没能和中国的大唐王朝硬撼一场，也是世界历史学界的遗憾。似乎有点扯远了。翻天印，五光石！这些强大的法宝更是让少时初读《封神演义》的我浮想联翩。在我看来，棍是百兵之祖，那么石头无疑是暗器之宗！相信作者也是认识到了这点，因此在小说中，翻天印、五光石无疑是最为强大，也是给大家印象最深刻的法宝之一。但是，在网游《封神榜》中，刑（翻）天印、五光石却沦为了10级就能用的新手辅助法宝，想想就觉得郁闷。

外国神话中魔法师所用的法器则十分寒碜，一般都是杖、棒之类，而中国的神仙术士则装备极佳，一把宝剑、一块玉佩，甚至身上的衣服、脚上的鞋子、裁衣用的剪子、织布用的梭子都可以成为法器。哪吒的火尖枪、混天绫、乾坤圈，斩妖剑，甚至金砖等等都是他的武器，杨戬的哮天犬则是宠物用于战斗的特别个例。而中国神话中的武士与术士的界限也是十分的模糊，这些有着大神通的“超人”个个都是全才，与西方神话更是大大的不同了。





这是《封神榜英雄无敌》，这样的借鉴其实也不全是坏事。



写到这里，笔者突然发现了一个很有趣的现象：人类从古到今就一直没放弃过在天空自由翱翔的梦想，但是翅膀在中国神话中的地位却并不突出。君不见那些神女、仙子们都是举止翩跹，姿容妙曼，凌波微步，飞龙在天，而那些神人要么腾云驾雾，要么就是脚下生风，再不济也能搞个坐骑，最差最差的也能来个土遁什么的。要是背上长了一双肉嘟嘟或是毛茸茸的翅膀，显然会大煞风景，影响美观，更是会招来众人的鄙视。但《封神演义》中却有两位胁生双翼的异人，一位是拥有肉翅的辛环，另一位就是拥有风雷双翅的雷震子了。雷震子吃了虎儿崖的两枚红杏，长出了风雷双翅，二翅招展之时，空中有风雷之声。后来雷震子肉身成圣，作者称之为：“两枚仙杏安天下，一条金棍定乾坤。”

其实中国的文化博大精深，每次看到很多人对西方的文化了如指掌，而对中国的神话却茫然时，笔者心里总有种说不出的滋味。衷心希望各大游戏公司能够多立足本土，为我们从另一个角度了解传统文化打开一扇大门。

乾坤一技

“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《半条命2》《风色幻想3》

《商业街大亨2》老板心得

■江苏 芮超

《商业街大亨2》是一款模拟经营类的游戏，玩家要扮演的是一名苦心经营的商场管理者。你的最终目的就是让自己的商场成为城市中最具商业竞争力，最值得顾客信赖，而且赢利最多的超级商场。游戏采用全3D的游戏画面，你可以随意转动画面，将你商场的一举一动尽收眼底，以便随时调整你的经营策略。好了，闲话少提，下面就是我在游戏中的一点小小心得。

经营品种的确定

游戏中有大大小小的店铺250多种，诸如高级服装专卖店，玩具店，婚礼店，快餐店等等一应俱全，完全可以满足顾客的不同需要。但你商场的地方有限，不可能所有的店铺都建，这就要有所取舍了。建议玩家在每个任务开始前一定要去熟悉一下你所在地方的顾客需要，你的顾客群由老、中、青三代构成（当然其中有男、女之分），每个任务中你的顾客群的构成都是不相同的，有些地方的青年人多一些，有些地方的中年人多一些。而你所要做的就是随着顾客群的不同而调整商场所经营的品种。比如说在以青年人为主的地方，你所经营的商品自然要适合青年人的口味，像运动鞋、电脑、体育用品将是你的主要商品。而在中年人集中的地方，你的商场自然要以经营家用电器、服装、健身器具为主。总而言之，你一定要根据顾客的需要而调整你的经营品种。记住一点，顾客是上帝，只有让他们满意了，你的商场才会获得良好的效益。

商场的宣传

光靠经营的品种要想牢牢抓住顾客还是不够的，要想你的商场顾客盈门，你还需要在对商场自身的环境和宣传上下功夫。首先要提高商场的购物环境，要让顾客在安逸的环境里舒舒服服地消费，为了保持商场环境的整洁舒适，你需要多雇佣一些清洁工，千万不要吝啬那一点点工资。当你的商场人流如潮的时候，小偷也会不失时机地趁此大赚一笔的,而且，一些地痞流氓也会跟着来捣乱，这都会使那些真正的顾客非常反感。因此，你一定还要不吝钱财去雇佣大量的保安，以维持商场的正常购物秩序。否则，商场的人气可是会不断下滑的哦！值得一提的是，游戏中的员工还会随着商场规模的不断扩大而逐步成长。经过长时间的训练，这些工作人员还可以逐步提升等级，这样就能够更加有效率地工作了。

在提升了自身的购物环境后，你就要对外宣传你的商店，以便招来更多的顾客了。传统的方法当然是打广告了，你可以在电视、电台等地方做广告。记住，所需的广告费越多，所取得的效果就越好。另外，你还可以趁着一些节假日在商场里举行大型的促销活动来吸引人气，在圣诞节、国庆日和万圣节等特殊日子打折让利、橱窗广告这样的老套手段自不必多说。如果你的荷包足够鼓的话，还可以请著名的模特进行时装表演，和厂商合作举办商品展销会，或者请乐队、歌手前来商场助兴演出等。这不光可以提高商场的知名度，更重要的是，随之而来的还有滚滚的金钱啊。

商店辅助设施的建设

你的顾客可不是光会购物的，他们也有自己的需要，会肚子饿、口渴、想方便等，这样你就需要建一些辅助设施来满足他们的需要。卫生间自然无需多说，你只要保证每层楼都有男、女各一间就行了。餐厅则需要根据顾客的需要来决定，像中年人比较喜欢吃一些西餐或是中餐，而青年人更加喜欢咖啡和汉堡。通常餐厅也不是每层都需要的，基本上保证每二层有一个餐厅就可以了，只是要注意采用不同的类型（顺便告诉你餐厅利润可不小呢！）。当然，如果你还兴建了电影院或者是游戏厅的话，它们也会为你招来大量的年轻人！

最后再告诉大家几个小窍门：

1.商场的研究部门会研究出许多提升商场人气的项目，像游戏大赛、服装节等。它不仅会带来大量的顾客，还会带动相关商品销量的大幅增长，玩家可要好好利用哦。

2.你可以在商场的中央兴建一些诸如小火车、小型过山车，虽然这些东西是免费的，但它能为你吸引顾客，并提升商场的知名度，这还是很划算的！

NBA live 2005灌篮大赛技巧

■上海 未知

NBA live 2005与前作的一大区别是多了全明星周末，其中最激动人心的莫过于扣篮大赛了。想不想好好去Show一把？那就要进GAME MODES的SLAM DUNK SCHOOL练习啦。先进BEGINNER PRATICE练习直接扣篮，本人的键位为A：Dunk/Lay-Up，D：Pro-Hop/Power Dribble，S：Shoot，E：Turbo，W：Direct Pass，C：Back Down/Protect Ball，其他键不用。不同的按键配合，能灌出超乎想象的球来。下面列出本人尝试出的各种花样（动作重复的只写按键组合简单的，“+”表示同时按，“，”表示先后次序。扣篮大赛得到45分以上的得到标志“*”，50分的得到标志“￥”），大家尝试的时候体会起跳点的差异，还有第二次按键的释放时间。一般滞空越长飞得又飘，动作质量就越高，当然时间过头或距离远了扣篮也会失败啦。

A，W（左手战斧） A，S（右手战斧）

A，D（右手换左手战斧） E，A（单臂回环扣篮）*

D或W，A或S（180度转身背扣） D，W（180度转身跨下扣篮）*

S，A（踮步双手扣） S，W（踮步右手扣）

S，D（右手回环） W，D（180度转身拉杆背扣）

如果结合C键，动作会有更多变化：

A，A+C（右手平展扣） A或S，W+C（正面跨下右手扣）

A，S+C（右手背后换左手扣）￥ A，D+C（右手挂臂入网）

S，A+C（蒙眼单手扣） S，S+C（跨下两次扣篮）￥

S，C+D（正面双手回环） A+C，D（左手换右手战斧）

W+C，D（大幅转身拉杆背扣） S+C，D（侧身右展翅）

D+C，W（大幅转身跨下扣篮）￥

当你熟练起来，就进ALLEY-OOP PRATICE吧。目前的版本可能没有抛球键，本人去游侠网下载了补丁解决这个问题，设定F键为抛球到篮板，V键为抛球至空中。有人觉得起跑时间难控制，其实不会的，一般站在三分线外，当球抛出的瞬间，你的球员会有个停滞准备动作，你观察该动作刚完成，自然地按一下往篮框前进的方向键，再按一个扣篮组合键，就等着看表演吧！下面写几个本人尝试的抛板精彩组合键（都是先按V，然后按前进的方向键）给大家共享。

A或S，W（正面跨下）* A，D（需要斜跑，左侧斜跑为右手平展扣，右侧为左手平展扣）*

D，W（180度转身跨下背扣）￥ A，C+D（右手挂臂入网）￥

还有个抛板扣篮，位置站得接近中圈抛球，然后同时按下前进方向键+S+C，你的球员开始翻跟斗，翻完再按其他组合键扣篮！不过这个难度大，但成功后会很有趣哦……

其他的扣法大家自己探索，去征服全明星周末的所有观众吧！

《模拟人生2》之隐形人

■江西 张弛

在玩《模拟人生2》时，无意发现了在两种情况下角色原来是可隐形的，下面介绍一下。一是当你有两个角色同时下班时，其中一个又带回了朋友，那么那个朋友就很可能会隐形。二是你自己的人物也可隐形。在你的角色冥想到可瞬移的时候，在瞬移时人消失的瞬间取消瞬移，那么人物就会隐形了，但会留下结婚戒指。细心点看，就会发现那个小戒指……呵呵，好玩吧！什么，你问怎么变回来？很简单，上班回来之后就会变回来了！

《三国志X》单挑技能修炼法

■重庆 满帅

《三国志X》里的单挑技能（舌战和一骑）要修满都需要连胜30场，而且一般做任务时遇到的对手都很强，尤其是修炼角色不擅长的单挑技能时（想想看张飞舌战诸葛亮……），所以想达到要求很麻烦。下面为大家介绍一点简单的方法。

武将学舌战：先做任务积累声望，等到了700的声望就可以得到“名士”称号，然后去敌方势力的城市，碰到守卫就选“笼络”，即和他舌战。这些守卫都很笨，属性很差而且技能几乎没有，所以很好对付。然后反复进出城市，很容易就把连胜次数攒够了。或者看1、4、7月的盗贼出没提示，到相应的地方去转，碰到贼也可以和他舌战（前提是有名士称号），不过耗费的时间比前一种方法要长一点。

文官学一骑：第一种方法是和上面一样挑守卫和盗贼，但是有一定的困难，因为这些家伙舌战不行，但是一骑还是有点实力的，平均武力都有65左右，对于一些武力太低的文官角色还是危险。而第二种方法就简单多了，先找一些小势力，而且其中有两个文官型兄弟武将的（例如袁熙和袁潭），将其灭之，然后将其中武力高的斩了，则他的兄弟和你的关系就成了仇敌，一和他对话他就和你单挑。因为他也是文官，所以相对就好打得多，而且只要胜了他几次以后他肯定生病，属性继续降低（袁熙最低武力11）。呵呵，这样怎么都可以赢他了，而且时间很短，只需要一个月即可。

本期带来的是《半条命2》、《荣誉勋章——血战太平洋》和《极品飞车——地下狂飙2》的补丁专辑。截稿时《半条命2》刚出来没空体验，倒是近期整天飙车飙得麻木了。NFSU2不愧是中档显卡的噩梦，5700级别的显卡因为刚好支持DX9特效，1024×768开中等效果都卡到家；倒是不支持DX9的老显卡，因为特效无所谓有无，FPS反而爆高……

■游侠补丁网 水寒

《半条命2》完美单机游戏补丁 (Half Life 2)

6年前上市的《半条命》，席卷了整个游戏界：用《半条命》引擎所做出来的如CS、DOD都是目前全球超过百万人联机的游戏。在玩家深切期待中，《半条命2》这个基于跨时代引擎的游戏终于与玩家见面了。

补丁使用注意事项： 如果进入游戏后，NPC不动，屏幕显示AI.DISABLED，请先按“~”键，再输入“ai_disable”。



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/hf2nost.zip

使用方法：1.把游戏目录命名为“Half-Life2”；

2.将压缩包内的HL2目录覆盖到“Half-Life2”目录下；

3.启动Launcher.exe进入游戏。

补丁效果：修正了部分版本需要Steam才能进行游戏的Bug。

《半条命2》+《反恐精英——起源》通用简体中文版汉化补丁

《半条命2》的新设计带给玩家全新的体验，包括视觉上的特效、游戏中人物的AI及情绪反应、游戏场景的实时运算以及完全符合真实世界的对象运算，让玩家在游戏中就像在现实生活中一般逼真。故事仍旧由《半条命》主角Gordon担纲延续。当地球被异形占据，人类逐步趋于消亡时，Gordon必须挺身而出回到Balck Mesa实验室，找出对抗异形的方法。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/csscn.zip

使用方法：双击Csscn.reg，将键值导入注册表即可。

补丁效果：包括了所有菜单和字幕的汉化。

《半条命2》游侠完整中文普通话语音包

感谢游侠论坛网友提供450M完整版中文普通话语音包，游侠网小旅鼠高压缩精心制作为130M。尽管如此，补丁还是显得偏大，故下载地址提供的是游侠新技术下载包。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/Hl2cn.exe

使用方法：执行Hl2cn.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载130M的完整补丁，而后直接安装补丁即可生效。建议安装前先备份英文语音目录。

补丁效果：将游戏中的英文语音，完整转化为中文普通话语音。

《极品飞车——地下狂飙2》v1.0及v1.1通用超级属性修改器（共3款）

NFSU2的世界由5座城区组成。这5座城区的天气、路面和感觉等完全不同，玩家可以利用高速公路在各个城区间穿梭。配合比赛系统的重大变化，玩家在本作里有充分的自由度。比赛不再是《地下狂飙》一代那样一关关地闯，有时NPC会用无线电向玩家挑战，或者在路上碰上个飞车手就能来场疯狂飙车；甚至在玩家经过的同时，NPC之间都在比赛。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/nfs8trn.zip

使用方法：先执行修改器，再启动游戏。游戏中按热键实现相应功能。具体热键参见各款修改器的面板说明。

补丁效果：3款修改器共包括无限金钱、无限NOS（可以狂喷加速）、速度加倍、自由调速等超强修改项目。

《极品飞车——地下狂飙2》完美补丁（Need for Speed Underground 2）

2003年最受欢迎的赛车游戏，恐怕非《极品飞车——地下狂飙》（NFSU）莫属。对一款赛车游戏来说，NFSU的在线玩家数目能说明一切。精明的商人不会放过任何一个商机，所以自然而然要趁大家对《地下飙车》还没降温前，重拳推出其续集。（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/nfs8cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《极品飞车——地下狂飙2》v1.1完美升级档及补丁

同EA签下合约为NFSU2代言的是性感火辣的封面女郎Brooke Burke，她在游戏中扮演一位名为Rachel的姐姐，一路下来为玩家讲解地下飙车界的生存之道。不过相信，玩家们关心游戏本身更胜于哪位明星来作宣传，尤其是游戏的开发者声称NFSU2绝非1.5版本性质，而是完全革新的二代，这一点显然充满了神秘感和吸引力。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/nfs811cd.zip

使用方法：先执行压缩包内的官方升级档，将游戏升级到v1.1版，再将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。特殊情况请参照ALI213.txt的说明。

补丁效果：任意版本均可一次性安装升级为v1.1版，并顺利进入游戏，且游戏时无需放入光盘。

《极品飞车——地下狂飙2》游侠完美官方繁体中文汉化包&英文还原包

玩赛车游戏，最主要关心的就是画面、赛道和赛车。NFS整个系列的画面就不用多说了。本作中在全面支持DX9特效的显卡上，打开全部效果，喷上NOS，那种天地震撼的感觉，就好像超越音速在赛道上飞翔，果然是“极品飞车”的享受啊。（游侠网小旅鼠根据官方繁体中文版精心制作）

中文汉化包下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/nfs8cn.EXE

英文还原包下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/nfs8cn2en.EXE

使用方法：汉化时直接执行汉化包安装即可，还原时将还原包复制到游戏安装目录执行即可。

补丁效果：任意版本包括英文v1.1版，均可转换为官方正式繁体中文版；可以随时通过英文还原包，将汉化过的中文版还原为英文版。

《极品飞车——地下狂飙2》中英文版通用完全通关存档

在3个比赛模式：Circuit、Drift和Drag中，增加了许多新的游戏元素，能更好地通过比赛锻炼玩家的技巧。而且假如玩家不喜欢Drift，那么可以放弃这部分赛事，其他的赛好了照样能得到升级配件并顺利过关；不过遇到赞助商要求有一场Drift胜利的情况就躲不掉了，真郁闷。（感谢游侠NETSHOW论坛网友Wolfinwind原创制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/nfs8a.zip

使用方法：将玩家目录复制到C:\Documents and Settings\"实际用户名"\Local Settings\Application Data\NFS Underground2下（隐藏目录，需要调整文件夹选项显示所有目录方能看到）即可。

补丁效果：全车辆、全地图、金钱9 999 999；所有车辆都未经改造，初学者首选，中英文版通用。

《荣誉勋章——血战太平洋》补丁（Medal of Honor：Pacific Assault）

2001年《荣誉勋章》（Medal of Honor）被评为最佳电脑游戏，而且从这款大作上市以来，其续作一直都深受广大玩家的喜爱。最近电子艺界（Electronic Arts）发布了新作《荣誉勋章——血战太平洋》（Medal of Honor：Pacific Assault），相信会掀起本系列的又一次高潮。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/mhpadvd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《荣誉勋章——血战太平洋》游侠完美官方繁体中文汉化包

《荣誉勋章——血战太平洋》主要是以二战期间的太平洋战场为主题，游戏中的几场战役都是二战中实际发生过的；时间跨度从1941年到1944年，包括中途岛战役、硫磺岛战役和珍珠港事件等。太平洋上具有不同特色的环境，游戏的新引擎充分展示了这里的植物和水资源效果。（游侠网小旅鼠根据官方繁体中文版精心制作）

下载地址：ftp://61.129.55.178/mohpacn.EXE

使用方法：直接执行汉化包安装即可。本补丁自带中英文自动转换功能，可以随时还原为原始英文版。

补丁效果：任意英文版本均可完美转换为官方正式繁体中文版。

《半条命2》秘技 Half-Life 2

《半条命2》还没正式发布，作弊码却已先行从互联网上流出。首先复制Autoexec.cfg文件到你的游戏安装目录的\cfg\目录下，再在桌面《半条命2》的快捷方式上添加"-console"，即命令行参数为："C:\Program Files\Half-Life 2\hl2.exe" -console。然后进入游戏，按"~"呼出控制台，就可开启如下秘技：

god：无敌（仅限单机）
give：获取武器（具体内容参见下面武器列表）
buddha：减少自己的生命
hurtme #：伤害其他玩家(#为具体数量)
impulse 101：得到所有武器
impulse 82：得到一辆吉普车
notarget：玩家变成隐藏的NPC
noclip：穿墙（仅限单机）
maps：显示地图列表
map：载入指定地图（具体内容参见下面地图名称）
developer #：开启开发者模式（#为1～2，0为Off，1为On，2为verbose）
+mlook：允许用鼠标观看
hud_quickhelp/text? 1：显示指针
viewmodel_fov #：修改武器模型大小（54是默认值）
exec：执行已设定的脚本
cl_showfps 1：在游戏中显示fps数值
npc_create：创建一个NPC
picker：开启picker模式
setpos：将玩家移动到指定地点（必须在此之前输入过sv_cheats 1指令）
sv_gravity #：设置重力数值
sv_friction #：设置摩擦系数大小
sv_maxvelocity #：设置物体的移动速度数值
sv_waterdist #：设置眼睛俯视水边时的清晰度
air_density #：设置空气密度/能见度
mat_numtextureunits #：设置单元材质的贴图数量，0为让游戏自己决定使用多少材质贴图

地图名称：

d1_canals_01, d1_canals_02, d1_canals_end, d1_tempanals_02, d1_town_01, d1_town_02, d1_town_03, d1_town_04, d1_town_05, d1_trainstation_01, d1_trainstation_02, d1_trainstation_03, d1_trainstation_05, d1_under_01, d1_under_02, d1_under_03, d1_under_04, d2_coast_01, d2_coast_02, d2_coast_03, d2_coast_04, d2_coast_04_dx60, d2_coast_05, d2_coast_06, d2_coast_07, d2_coast_08, d2_prison_01, d2_prison_02, d2_prison_03, d2_prison_04, d2_prison_05, d3_c17_03, d3_c17_04, d3_c17_05, d3_c17_06a, d3_c17_06b, d3_c17_07

武器列表：

weapon_alyxgun, weapon_ar1, weapon_ar2, weapon_bugbait, weapon_cguard, weapon_crowbar, weapon_extinguisher, weapon_flaregun, weapon_frag, weapon_gauss, weapon_hopwire, weapon_iceaxe, weapon_physcannon, weapon_physgun, weapon_pistol, weapon_rpg, weapon_shotgun, weapon_smg1, weapon_smg2, weapon_stickylauncher, weapon_stunstick, weapon_thumper, weapon_sniperrifle, weapon_rollerwand, weapon_molotov, weapon_manhack, weapon_immolator, weapon_irifle, weapon_slam, weapon_hmg1, weapon_cubemap, weapon_binoculars, weapon_ml, weapon_brickbat

物品名称：

item_box_buckshot, item_box_mrounds, item_box_sniper_rounds, item_box_srounds, item_healthkit, item_battery, item_suit, item_ml_grenade, item_ar2_grenade, item_healthvial

另外，网上也泄漏出《半条命2》常用的一些命令行参数：

-console（控制台模式）
-dx9（强制运行在DX9模式）
-fullscreen（全屏模式）
-width 1024 -height 768（强制设定显示分辨率为1024×768）
-mouselook（鼠标观看模式）
-dx8（强制运行在DX8模式）
-startwindowed（以窗口模式开启）

测试通过

《代号——装甲》秘技 Codename: Panzers

在游戏中按回车，输入下列秘技（注意区分大小写）：

SPOTTHEBRAINCELL：选定单位增加1000经验
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK：直接获胜
MRHILTER：增加100次火炮、轰炸等
FreeWestMemphis3：无敌
BICYCLEREPAIRMAN：免费修理
MONEYSONG：增加1000块钱
SheepInTheTrees：无敌
TheSpainishInquisition：一击必杀

测试通过

林晓：圣诞、元旦、春节，一系列庆祝新年的日子又要来到了。对即将告别的2004年，还有那迫不及待要挤入门的2005年，你有什么感怀吗？举杯且醉岁更迭，莫将旧怀带新春。希望大家总结今年的时候成果累累，展望明年的时候心愿多多，学业顺利，工作满意，爱情甜蜜……顶顶重要的是身体健康没毛病！

本期OP：水行风



新年快乐吧

（晶合聊天室第152期）

近期聊天室将开辟小栏目：

二手交流：常常会有人为寻找某期大软、某个游戏、某款硬件产品抓狂，打电话求助于我。我也抓狂啊！还是请大家来贡献一下自己手里的存货吧。也许你不需要的物品，正是别人急需的呢。

记住我的信箱是linxiao@popsoft.com.cn，邮寄地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层，邮编100036。

OP：For example，求林晓同学亲笔签名若干。

TOP TEN评说

DirectX：任你显卡再好，任你驱动再高，任你电脑的其他配件再强，没有我，你照样玩不好！（211.92.171.86）

XP……比较头痛的软件。（219.145.53.7）

foobar：节省内存才是硬道理。（61.54.119.232）

金山游侠：不知能否修改朗玛UC的在线时间？（甘肃BloodKhan）

OP：DirectX……WinXP……寒……都是电脑生存相关……也许可参看本期榜评。

电脑发烧实录

发烧友 晃晃

有一次去同学家串门，发现他正对着显示器愁眉苦脸，连声抱怨当今的科幻小说越来越难懂了。原来他正在用某软件的全屏汉化功能看英文版MACROSS。乍看之下，其行文诡异，委实难懂；细究之下，方才恍然大悟。原来，这个宝贝软件把所有的“Space（太空）”都译作了“空格键”。

单位里花一万多元买了一台联想电脑。一日，我带去一个软件，告诉主任：“这是一个我们经常用到的软件，我装到咱们的计算机里吧。”主任说：“行啊，不过要小心一点，不要把计算机弄坏了。”我把光盘放入光驱内，一会儿就安装完毕，叫主任来看。主任很诧异：“装好了？这么快？我没见你拆卸机器啊！”

一位朋友为了对正在上小学的儿子进行启蒙教育，花一万多元买了台电脑。某日，他请我到他家中调试电脑。到他家一看，四室两厅的房子，专门一间放电脑。一进屋，闻着有一股福尔马林的味道。调试时，这位朋友问我自己的电脑放在哪儿。我说就放在卧室里，朋友诧异：“啊，那多危险，电脑不是有病毒吗？放在卧室怎么行？我放在这儿，每天还得喷两遍药水呢！”

OP：嗯，还要配备杀虫药，电脑上不光有BUG，还有蠕虫……咦，木马可怎么办呀？

怀旧时光

游戏时代——怀念我的FC

网友 破刀烂剑

我接触电脑游戏比较晚。在小学时玩FC，当时的“仙剑”已经成名了，可我听都没听说过。初中一二年级时，我的FC水平练到了顶级。当时我的写字台上就有一台电视和一台“小霸王”学习机。每天晚上写会儿作业就开始玩，玩上半个或一个钟头。当时玩游戏已经不是简单的打了，都总结了许多规律，怎么舒服就怎么玩。《魂斗罗》、《沙龙曼蛇》、《坦克大战》、《SD快打》、《超级玛丽》、《赤色要塞》等等我都玩得极为娴熟。唯一的遗憾就是《超级玛丽》一直没有通关，到8-4关的地下通道就走不下去了，钻管子也不顶事，干耗到时间尽了。如果有人知道怎么打，还望不吝赐教。

我还在FC上玩过我玩的第一个RPG，叫《吞食天地》，一个很好玩的三国游戏。现在看来它的画面、剧情、人物和系统都比较粗糙，还是踩地雷模式。不过我当时玩得如痴如醉，结果打到30多级电池没电了。

网友 傻傻的熊



自己有时也会忍不住拉上一个朋友来家里打打游戏，在模拟器里连机玩FC的《赤色要塞》、MD上的《幽游白书——魔强统一战》、SFC里的《雅加达战机》，在快乐中静静地等待着时光流逝……关掉电脑，人影散去，有时会想，究竟为什么自己长到了这么大还是一如既往地钟爱着游戏呢？但自己也没有确切的答案，或许生活的全部并不只是若干个起点和终点，而更重要的是对其过程的一种贴切体验……享受游戏所带来的乐趣，为更好的明天做好充足的准备。

FC：沙隆巴斯滚铁环，绿色兵团跳皮筋，街头霸王扔沙包，仙剑奇侠捉迷藏。



后院的群众生活

（晶合后院：《大众软件》论坛，你可以找到编辑以及同好的地方）

BELIEVE

后院居民 SQPKYO

相信，人与人之间产生的一种力量，能战胜一切。



兄弟情深

说到兄弟，看动画的人大脑中基本上会闪过两个动画场景，一个是经典老片《TOUCH》，一个是黑马《钢之炼金术士》。《TOUCH》不用多说了吧，是个看动画的都应该看过，电视都演了无数次了。主要来说说“钢炼”。最早推出时估计谁也没想到能火成这样——并不是很唯美的画面，一个铁皮一个小豆丁，开始最深的印象就是休斯搞笑人物，可惜死得早了点。不过他死的时候我还真挺伤心的。还有那个要让全国女性穿上迷你裙的罗伊，原来升官还有这样的动力。越到后来艾尔和爱德华越显得兄弟情深。我也好想有这么个兄弟啊，相互信任，相互依存，为了对方能不惜自己的生命。当兄弟两人伸出手指向天空的时候，虽然分别在门的两边，但心依然连在一起；也许有一天，两人会再次相遇。

爱情力量

小兰一直深信着新一，不管遇到什么问题心里都会出现新一。新一其实一直就在她的身边保护着她，默默无闻地守护着她。小兰在等待新一的出现，新一在等待变回原形。小兰对新一的信任已经超越了一切，只能默默祝福动画完结的时候能有个好结局。

（以上帖子选自“动漫风情”版）

OP：尼采如果出生在网络时代，能够在BBS上发帖灌水，估计会死得晚些。



网友板砖

心的游戏 游戏之心

天色已经渐渐黑了，而网吧内一台台显示器还在不停地闪烁着。通过这一台台显示器，我们看到了什么？——杀戮……一个个嗜血的半兽人疯狂地践踏着人类的基地；一把把M4A1和AK47在无情地对射着，一个个恐怖分子应声倒在血泊之中；一个个人族机枪兵被一只只酷似小狗的东西撕碎，留下的只有一滩滩鲜血；一排排坦克飞机在互相狂轰滥炸，后来才得知，这是T&CT的对决……杀戮，仅此而已。

我们不禁扪心自问，这就是我们喜爱的游戏吗？这就是我们花费宝贵的青春时光，全身心投入其中的游戏吗？那些游戏似乎把鲜血溅到我们身上，还要指着我们的鼻子嘲笑说：“哈哈，你又输了！”的确，它们也曾经给我们带来胜利的喜悦，但是你的喜悦，是建立在别人的懊恼上的。你会越赢越恐惧，怕万一失手被沦为“菜鸟”；怕别人嘲笑你，看不起你……这就是我们真心想玩的游戏？我们玩游戏，因为我们渴望放松心情，因为我们渴望结识更多的朋友，而不是敌人。我们希望从学习工作的压力中走出来，而不是再跳进另一种虚拟的监牢……

一个偶然的机会，我了解了百战天虫——世界派队，一款全新的游戏。漫画式的画风、可爱的小虫子、搞笑的动作……这一切吸引了我，并让我不断玩下去。在游戏中我发现，虽然有各种各样的武器，也是一款互相对战的游戏；可与众不同的是，它去除了血腥的场面，多了一份轻松的气息。让你觉得，即使输了也不会懊恼。它是那么清新，让人爱不释手。此时此刻，输赢已经不是游戏的全部，它带领你进入了另一个世界，一个和谐的世界……

不久，就在国内网络游戏大同小异、缺乏创新的时候，《百战天虫Online》也推出了。我第一时间下载了客户端，并开始享受其中的乐趣。网络游戏的优势在于它的互动性，百战天虫OL把这一点体现得淋漓尽致。在这童话般的世界里，我认识了很多朋友；他们的技术都比我好，但我也不担心被指为“菜虫”。不错，百战天虫就是这么一款游戏，一款输了也会笑的游戏……可是好景不长，百战天虫改成了收费制。人越来越少了，服务器越来越烂了，难道“天虫”又要与我离别！

正当我想放弃这“虫虫”的时候，偶尔发现了1259战队。我也加入了1259战队。这是个和谐美满的大家庭，队员们不仅技术出色，而且非常团结。也许我的资历是最浅的，但大家肯帮助我，不懂之处，随问随答，大家毫无保留地交流经验与技术。1259战队，也许这里是我最好的归宿……

我想，我们都有一颗游戏之心，我们都在寻找一款心灵中的游戏。我想，我们找到了！

——致1259全体队员

OP：你那么在乎在CS中战死？那就原非游戏的初衷了。天虫也好，CS也好，不过要么是愉悦感官，要么就是体验你正常生活中不能体验的感觉罢了。

拜电脑还是拜自己

■晶合实验室 风行水



话说这日林晓姐姐从某处淘得二手笔记本一台，答笛上去验货并询问价格后，大呼不值：屏幕太小，且质量差，看片是没可能；CPU频率低，内存小，游戏只能跑跑老古董；至于接口，完全不能与现在的USB/1394共舞嘛……哎，这卖主简直是……一席话说得坐在前面的小弟我亦是忿忿不平，就在欲拍案而起的那一刻，听到一个声音温柔地说：我不过是买来打打字嘛。

本期软件榜颇有些“工欲善其事，必先利其器”的味道。且先说那下载爬行榜，上榜的10款软件中，UC和QQ用于作社会交流，网络电视为了娱乐或了解时事，剩下7个的诞生则纯粹是因为网络出现所衍生的需求（WinRAR也算是托了网络的福，参见今年第10期大软的分析），也就是说，如果网络不出现，人们就完全不会想到这种需求。再来看看20个上榜的软件，仔细看看有几个不是这了满足电脑出现所衍生的需求？大概也就6至7个（4款影音播放软件，1款即时通讯软件，金山游侠和虚拟光驱很是难讲，姑且算上是游戏的一种需求吧）。

这种情形倒也普遍。研究社会心理的学者马斯洛提出，人的需求可以分为几个等级，基本上是先要满足前面的需求才会追求后面的，他大致将这些需求归纳为生理、安全、社交、尊重和自我实现五大类。如果从电脑生活或者网络生活的角度来考虑，前边说的“衍生需求”就成了最重要的生理和安全需求：如果不能满足它们，休再提要聊天、博客甚至创作了。

不过，若要跳出来从个人需求的角度来分析这些软件满足了什么，你会惊觉本来你不过是想去实现A，结果你不得不去花大量时间与精力去实现B，慢慢地你发现反而似乎是为了实现B在努力，而且竟模模糊糊认为似乎B才是你的目的。从“菜鸟”到“大虾”，学会了一个又一个软件的使用技巧，你似乎很得意，而且成就感颇足，甚至由此体会到了生活的某种意义。但细想来，这几乎要成为“拜电脑教”了！我们原先的目的究竟在哪儿？

是你控制了电脑，还是电脑控制了你？两年前我就发现自己一到电脑上就想听歌玩游戏，一年前发现自已回家必然打开电脑，最近更发现自已有事无事就会不自觉得点开IE去网上溜溜。有许多专家和IT厂商都预言将来电脑会成为家庭电子的中心，这真让我觉得可怕，也许到时候我一打开电脑就发现这个“电子盒”有更多的诱惑，而忘了自己还要写些文章，或是做些别的有创造性的工作。下载很充实，上网很轻松，游戏很惬意，唯一有些不足的就是关闭电脑那一刻的意兴阑珊。电脑彻彻底底变成了Eagle乐队下演绎的加州旅馆：你可以沉醉，但你永远不能离去。

功能越劲、连接性越强的电脑越让人感到这种“沉醉”的迫不及待。即使看电子书也要同时打开BT或FlashGet下载个什么东西，即使欣赏网上的美文还要同时跟几个人聊天，做个网页更是要开个Winamp来听歌；也许你试图在电脑上学习英文，最后发现效果还不如抱一本书来读……多任务意味着没有全身心的投入，难怪这个世界越来越浮躁。

……还是回到榜单上来，在上期的榜单中我曾看到了Photoshop和Flash的影子，感到很是欣慰。一台电脑如果不用来创造些什么，不能为个体的自我实现带来帮助，它的价值或许不会比传统家电高到哪儿去，甚至更差，因为看电视至少还有专一的乐趣。因此如果要写文章，也许林晓姐姐新购进的二手本本更合适。P

编辑推荐软件

推荐编辑：水行风

名称	推荐理由
CopiXP	剪贴板程序，可以拷贝你通常拷贝不到的文本或其它信息，当然最重要的是它共有10个剪贴板，不用频繁在两个程序间不停切换拷贝文件了。软件主页：http://www.iiscn.com。
Minilyrics	庞大的网络数据库几乎能让你在听音乐的同时得到任何一首流行歌曲的动态歌词（即可随时间滚动），并可与本地已有歌词文件关联。软件主页：http://www.minilyrics.com。
CoolEdit	一个看起来很难，实际并不麻烦，而且使用起来很Cool的经典软件。
大众软件	什么？……·¥%#&

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2004
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V8

本月TOP TEN获奖者

获奖者将得到编辑部邮寄的热门游戏。

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

广西 宁经伦　福建 郭建国
福建 方旭元　贵州 雷树军
贵州 黄 诚　上海 马文韬
重庆 童 心　浙江 李晓峰
新疆 尚方剑　河北 任 钧

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

广东 梁润生　北京 崔宪涛
江苏 谢 静　山东 曹修德
安徽 黄华乐　新疆 白蜀辛
吉林 何佰川　四川 雷浩宇
福建 李奥雄　甘肃 杨 斌
浙江 范 达　湖南 李江宁
河北 李宏亮　山西 梁 亮
黑龙江 侯登耀

手机投票

手机投票 短消息格式：TPR（空格）选择的软件代码至指定特服号。软件代码见读者调查表背面。移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。资费：0.5元/条。

获奖者

1303XXXX080　1318XXXX692
1336XXXX335　1368XXXX317
1390XXXX090

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.3Build1009	1	976	↑	鲁锦
金山毒霸	6	2	932	↓	金山公司
WinRAR	3.41	3	928	↓	Eugene Roshal
网际快车	1.65	4	863	○	JetCar软件工作室
金山游侠	v	5	785	○	金山公司
瑞星杀毒软件	2004	6	714	↑	北京瑞星公司
超级兔子魔法设置	6.35	7	671	↑	蔡旋
Windows Media Player	10.0	8	665	↓	Microsoft
紫光拼音输入法	3.0.0.3045	9	649	↑	清华紫光软件股份有限公司
金山快译	2005	10	648	↓	金山公司
Real Player	10.5	11	644	↓	RealNetworks
金山词霸	2005	12	608	↑	金山公司
金山影霸	2003	13	562	↓	金山公司
虚拟光驱	7.11	14	486	↑	东石软件公司
3721中文网址	2.81	15	472	↑	国风因特软件有限公司
天网防火墙	2.71	16	439	↓	众达天网技术有限公司
MSN Messenger	7.0	17	429	↑	Microsoft
Maxthon	1.1.067	18	387	↓	Blood Chen
江民杀毒软件	2005	19	299	↓	北京江民公司
Norton Antivirus	2005	20	296	↑	Symantec

本榜所列软件版本号截止于2004年11月25日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	WinRAR 3.41简体中文版	1 545 796
2	FlashGet（网际快车）1.65简体中文版	1 213 279
3	影音传送带（Net Transport）1.93.276简体版	670 135
4	BitTorrent Plus! II 1.2 RC7	542 361
5	木马克星iparmor5.46 Build 1110简体版	490 185
6	Universal Communication新浪UC测试版2005I Beta1	472 708
7	天网防火墙2.71 Build 1101个人版	421 195
8	超级兔子魔法设置6.3	364 835
9	腾讯QQ2004 II 简体中文版Beta 2	307 163
10	开山网络电视王2004 1.5.7	170 237

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



群皓网络
QunHao Netcom

君王

临天下

舍我其谁

上海群皓网络科技有限公司
Shanghai QunHao Netcom Technology Co.,Ltd.

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN